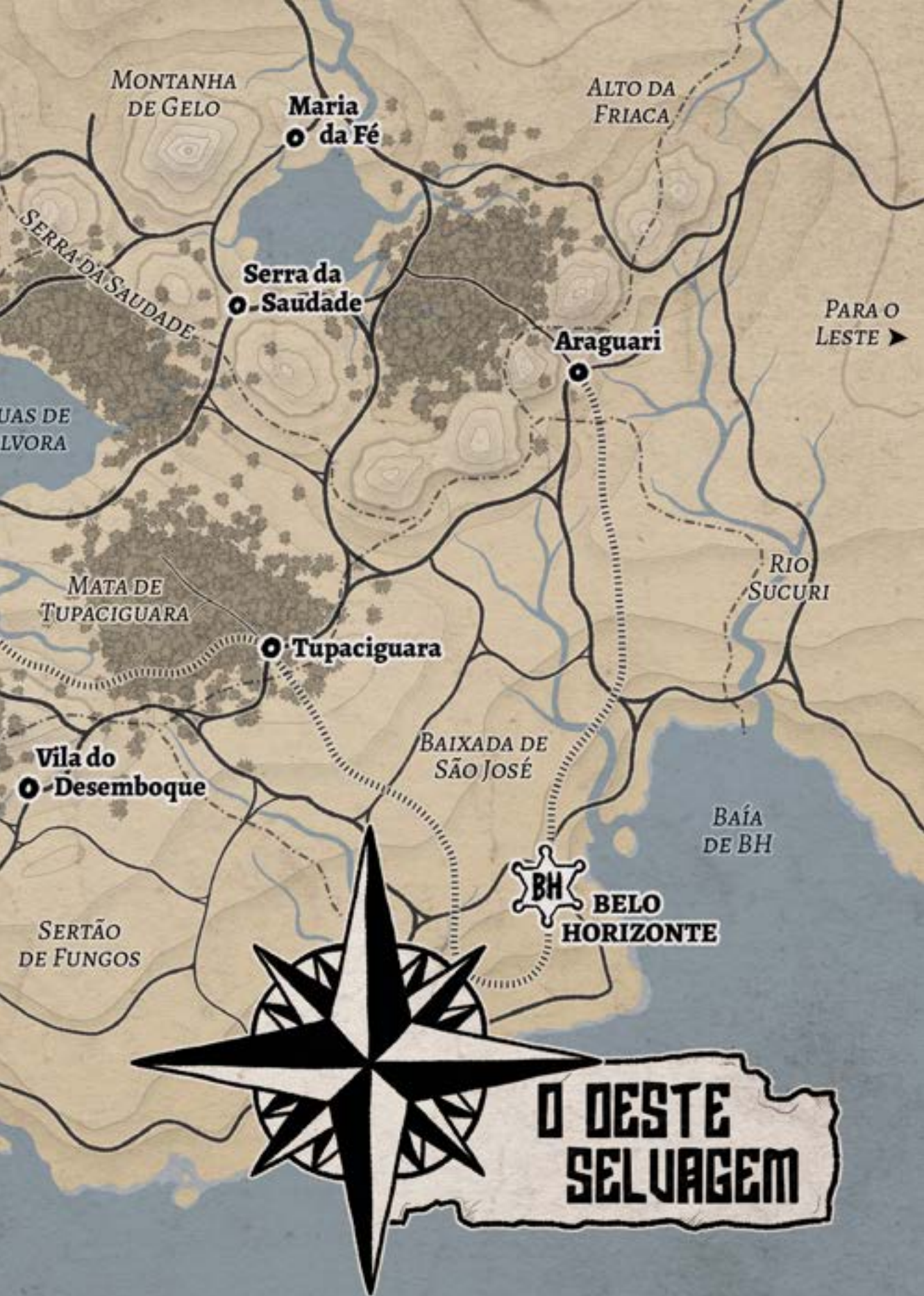
SACRAMENTO
RPG

RPG DE VELHO OESTE À BRASILEIRA

CALANGO • MINEIRO

Costa do Sepulcro
Floresta do Céu
Varginha
Chapada do Morto
Ilha do Sepulcro
Bom Fim
Zói de Deus
Santo Ozório
Sacramento
Floresta do Cipó
Vale do Sacramento
Araçuaí
Ravina Vermelha
Reta dos Ventos

Montanha de Gelo
Maria da Fé
Alto da Friaca
Serra da Saudade
Serra da Saudade
Araguari
Para o Leste
Mata de Tupaciguara
Tupaciguara
Rio Sucuri
Baixada de São José
Vila do Desemboque
Baía de BH
BH
Belo Horizonte
Sertão de Fungos
O Oeste Selvagem

SACRAMENTO

RPG

CALANGO - MINEIRO

DESENVOLVIMENTO
Thiago "Calango" Elias, Thiago Rosa, Ramon Mineiro, Rafael Dei Svaldi

EDIÇÃO
Miguel Souza

REVISÃO
Elisa Guimarães, Emerson Xavier, Vitória Vozniak

REVISÃO SENSÍVEL
Vitória Vozniak

DIREÇÃO DE ARTE
Dan Ramos, Ramon Mineiro,

PROJETO GRÁFICO
Ramon Mineiro

DIAGRAMAÇÃO
José Cerqueira, Ramon Mineiro, Tiago Orib

ARTE DA CAPA
Theo Biajoni

ARTES INTERNAS
Ariel Nora, Dora Lauer, Anderson "Jackal" Costa, João G. Santos, Juaum, Leonardo Wyrnist, Lucas Gomes, Marco Trindade, Matheus Borba, Renato Leite

CARTOGRAFIA
José Cerqueira

AUXILIAR DE PRODUÇÃO
Laura Reginin

EDITORA-CHEFE
Karen Soarele

DIRETOR-GERAL
Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Andrew Duarte, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: dezembro de 2024 | ISBN: 978658863521-6

E42s Elias, Thiago
Sacramento RPG / Thiago Elias e Ramon Mineiro; edição por Miguel Souza. — Porto Alegre: Jambô, 2024.
272p. il.
1. Literatura brasileira — Ficção. 2. Jogos eletrônicos — RPG. I. Elias, Thiago. II. Mineiro, Ramon. III. Título.
CDU 794.021

SUMÁRIO

DEPOIMENTOS 8

INTRODUÇÃO 12

CAPÍTULO 1
PERSONAGENS 22

Conceito 23
Condições 25
Atributos 28
Antecedentes 30
Habilidades 34
Redenção 42
Recompensas 48
Experiência 49
Montarias 50
O Grande Catálogo de Equipamento 52

CAPÍTULO 2
REGRAS 66

Testes de Antecedente 69
Combate 76
Outras Regras 90
Cartas de Sina 94
Personagens do Juiz 96
O Bando 98
Duelo 106

CAPÍTULO 3
O JUIZ 112

Jogo Seguro 125

CAPÍTULO 4
OESTE SELVAGEM 128

O Estrangeiro 131
Linha do Tempo 131
O Oriente 132
A Guerra do Carvão 133
A Guerra de Ferro 135
Tupaciguara 136
Bom Fim 142
Belo Horizonte 152
Sacramento 168
Os Celestes 182
Araguari 190
Serra da Saudade (povoado) 198
Vila de Desemboque 202
Lenda Selvagem: Ité 206
Maria da Fé 208
Araçuaí 220
Santo Ozório 228
A Selvageria 234
Floresta do Cipó 236
Lenda Selvagem: Kaapuã 238
Sertão de Fungos 240
Lenda Selvagem: Akor 243
Serra da Saudade 244
Lenda Selvagem: Yakecan 245
Deserto de Mucuri 246
Lenda Selvagem: Katuan 248
Trincheira do Carvão 250
O Oeste que Sempre Foi 252
Canalhas e Patifes 254
Habilidades de Vilão 255
Gangues 258
A "Lei" 265
Animais Selvagens 267
Índice Remissivo 268
Ficha de Personagem 270

"Pra mim foi genuíno, foi fácil me integrar mesmo chegando depois na aventura, as coisas aconteciam de maneira muito confortável, não tínhamos a preocupação ou obrigação de nos dar bem desde o início ou de precisar entregar uma performance, tivemos muita liberdade criativa, o mestre soube dar lugar e incluir nossas histórias dentro de seus cenários.

Eu sempre joguei RPG interpretando pouco, com meus amigos de colégio numa micro sala dos fundos de uma escola, e participar de uma produção assim é muito interessante e desafiador por ser tão diferente, mas, ao mesmo tempo, conseguiu ser tão divertido e leve quanto.

Sacramento é muito especial pelo carinho e empenho que o mestre teve com tudo, desde a criação do universo, a dedicação e estudo dentro da temática, e os personagens, que eu me apeguei inclusive com a produção. É muito curioso acompanhar desde o início e ver tudo crescendo, a complexidade e originalidade da história, das relações, os cenários físicos, com maquete e direção de arte, ver todo mundo se soltando, gostando e se entregando para aquilo nos leva aos episódios finais que eu vejo como um resultado de tudo que foi construído nessa jornada.

É uma história épica em um mundo recheado de atividades para explorar, mas que, ao mesmo tempo, é simples, por acontecer uma coisa de cada vez, seja roubos, fugas ou amizades. Em meio a cavalgadas e noitadas nos acampamentos, longas conversas aconteciam, coisas para fazer não faltavam.

É dinâmico e lindo. É a minha saudade toda vez que eu cruzo com algo que remete à memória, todo mundo deveria participar de uma aventura dessas, com paisagens e elementos culturais brasileiros, onde um mundo vasto cheio de atividades te espera. Você vai se conectar com tudo, animais, parceiros, enredo, e eu espero mesmo que seu mestre seja tão bom quanto o meu, que ele tenha tanto cuidado e profundidade quanto o Calango teve para entregar e criar isso, não só para gente que viveu, mas para vocês também, que agora poderão viver."

Beatriz Parizotto

"Foi uma experiência na qual eu era uma pessoa que não pertencia a este mundo do RPG. Era uma pessoa de, às vezes, não estar muito a fim de jogar porque leva muito tempo. Mas quando a gente jogou *Sacramento*, aquelas horas passaram muito rápido. Meu personagem era inspirado nos meus avós, então foi um negócio pelo qual tive muito carinho. Minha emoção foi de 0 a 100, de querer chorar, ficar com raiva e preocupado. Foi uma experiência que eu guardarei pra sempre. Não fiquei com vergonha, achei que ia ficar.

Teve a cena em que o Calango falou pra mim "Zero, você vai cantar, prepara uma música", só que eu achei que eu não ia, porque tinham as variáveis do que aconteceria na história. Mas quando estava "torando o pau", tinha uma mulher que o Calango indicou antes que queria ouvir uma música no último momento dela... até arrepiei pra falar — eu cantei *Tristeza do Jeca*.

Isso também traz a memória dos meus avós que eram da roça. Amavam a *Tristeza do Jeca*. Minha mãe ama essa música também. Quando eu lembro do Horácio eu lembro dos meus avós: o cigarrinho, o jeito de ficar sentado...

Eu achei que eu ia me fechar, e que ia ser difícil porque a gente está ali interpretando personagens e eu nunca fiz isso. Apesar do meu personagem ser muito confortável pra mim, tinha que interpretar, trocar ideia, arrumar treta, saber o que fazer pra ficar dentro do jogo. Eu já tinha experiência em RPG online, e nada é comparado à imersão de estar sentado numa mesa. As pessoas deveriam jogar *Sacramento RPG* se elas se interessam por puzzles, por Velho Oeste, se elas gostam de sinuca, da roça e do Brasil — porque é inspirado em cidades de Minas Gerais e é um sistema brasileiro.

É um excelente RPG pra quem quer começar. Você vai conseguir entender seu personagem, os dados, o que tem que fazer. E quem já joga também vai se divertir porque o *roleplay* transcende."

Júnior "Zero" Gouvea

"Em 2001, quando o Calango tinha 1 ano de idade, eu conheci o RPG. Tenho registro de foto analógica da minha família curtindo a praia em Fortaleza, e eu embaixo da barraca, lendo um livro chamado "Invasão", que tinha temática de alienígenas. Voltando pro interior, eu comecei a mestrar RPG pros meus amigos, a gente jogou *3D&T* e *D&D* 3ª edição (saiu no mesmo ano que Calango nasceu).

Joguei *GURPS*, *Vampiro, a Máscara* e uma série de coisas. A vida aconteceu, eu envelheci, e o RPG acabou ficando de lado. Daí, o Calango me convidou para participar de *Sacramento RPG* e a primeira coisa que eu pensei foi: "Tá bom, eu vou lá, dar uma força pra um amigo. Mas assim como várias outras coisas na vida, o sentimento não vai voltar". Sabe? Eu vou jogar RPG como quem tenta pegar um jogo antigo de videogame ou assistir *Chaves*, e tentar sentir a mesma coisa que eu sentia antes. Não ia ser a mesma coisa, eu estava indo mais pra dar uma força.

Mas a verdade é que eu me diverti muito, muito, muito.

Sacramento foi um negócio muito surpreendente, a gente riu, alguns de nós choraram — mas eu fui "forte" e não chorei apesar de ter sentido vontade. Foi muito legal poder viver o Golia dentro de um cenário tão rico, que eu tenho muito claro na minha memória. Apesar de já fazer tanto tempo, eu ainda estou com isso muito fresco na minha memória, porque foi realmente um resgate desse sentimento que achei que não era possível: voltar a me sentir criança (apesar de não precisar ser criança).

Foi um prazer muito grande poder resgatar essa sensação leve. Eu espero que esse livro possa fazer por vocês, que acham que o RPG já passou, a mesma coisa que o *Sacramento* fez por mim. Essa sensação de resgatar algo que estava lá.

Numa época cheia de tanta tecnologia foda, tantos jogos futurísticos, uma coisa tão simples quanto brincar com a imaginação ainda bateu legal."

"3, 2, 1... SACRAMENTO! Cavalgando na minha preciosa Estrela, com "revórve" na mão, óculos escuros e muita história pra contar, eu dou início a essa humilde declaração para *Sacramento*.

Impossível começar sem dizer o quão honrado e grato eu sou por fazer parte dessa história. De um simples amigo que ia pro estúdio do Balela tirar umas fotos, acabei me tornando um dos protagonistas dessa história. E que jornada!

Com nossa busca por elevar o nível do Balela, o Calango trouxe essa ideia de mestrar um RPG pra gente só pela diversão e, e pra ver no que ia dar. O problema é que a gente se empolgou tanto, que acabou virando algo muito maior do que imaginamos, e quando fomos ver, já estávamos correndo a cavalo no meio do mato pra gravar um trailer digno de abertura de série!

Sacramento é o clássico RPG pra sentar e se divertir entre amigos. Mesmo com uma baita produção e um grande público assistindo, a gente queria mesmo era dar risada, beber uísque e ouvir o Zero falar "Horácio!". E assim fizemos, mesmo destruindo todos os possíveis planos do Calango e tendo as piores ideias possíveis sempre, a gente conseguiu rir, chorar, matar bispo e criar uma baita história de faroeste!

Agradeço ao Calango pela confiança de colocar uma pessoa que nunca tinha jogado RPG num dos projetos mais importantes da vida dele, ao Golia pelo excelente café, à Cristina por não desistir do Gaspar e, é claro, ao Horácio por ser o pai que o Gaspar nunca teve!

Obrigado a cada um de vocês que deram uma chance pra assistir a história dos Pavio Curto! Mal vejo a hora de ver mais gangues explorando o universo de Sacramento! Antes de eu me despedir de vez, só me responde uma coisa: Quem é você no Oeste Selvagem?"

Matt Magrath

SACRAMENTO
por definição, é algo que santifica.

Também pode denotar algo sagrado, oculto ou secreto. Uma cidade que possui este nome há de ser uma terra segura, longínqua e com segredos divinos. Entretanto, apesar de não ser a maior e principal cidade do continente, Sacramento é um lugar que esconde uma história desoladora, banhada de sangue e horror. A sensação de pender a balança do destino — dançando entre a vida e a morte — pode ser agudamente corruptível. Há sentimento maior de autoridade do que escolher quem vive e quem morre?

Sua história está prestes a ser apagada, somente com o puxar do gatilho. Sendo assim, de que vale viver sendo benevolente? Qual valor carregam as risadas que se suspira durante a vida, se em algum momento, alguém decidirá se você é digno de viver ou não? Em um mundo sem consequências, empunhar um revólver e se confundir com Deus é perturbador. Seja na cidade industrial de Belo Horizonte, ou na abandonada cidade fantasma de Vila de Desemboque, ou até mesmo na cidade montanhosa de Varginha, não importa o local: quem atira primeiro é o ditador das regras. Parece que os mal-intencionados estão em maior número.

> A morte bate à porta e é questão de tempo até atendermos.

No Oeste Selvagem, você pode entrar em qualquer salão que quiser, olhar ao redor e perguntar: "quem aqui já ceifou uma **vida**?". Aposto que o resultado seria um mar de mãos levantadas e diversos olhares tortos, mal-encarados. Mãos calejadas de trabalhar e expressões carregadas — de quem já viu sangue de perto. A Guerra do Carvão causou o abandono de terras férteis no Oeste do País, e onde tem terra desocupada tem gente interessada vindo do outro lado do mundo para ocupá-la. Além de uma corrida, a situação é também uma batalha por poder. Em outras palavras, uma disputa de quem é capaz de matar mais. É nesse mar de desilusões que se percebe que o verdadeiro valor de viver está na jornada.

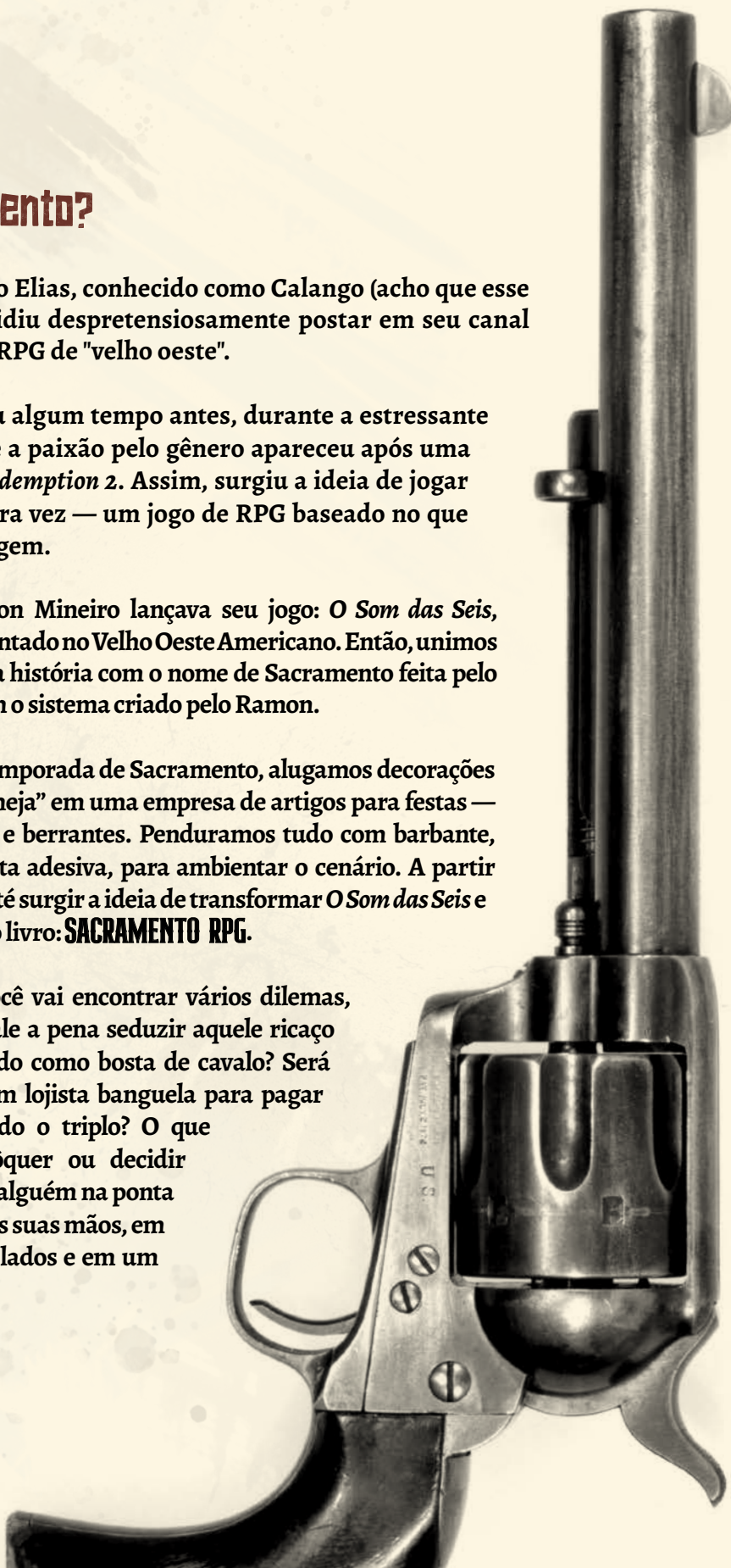
Talvez o sentido de tudo seja se tornar um simples fazendeiro, que acorda de manhã e olha seu pasto com orgulho; afaga seus animais e os reconhece como família; e adora tocar sua gaita enquanto toma um golinho de café.

No final de 2021, Thiago Elias, conhecido como Calango (acho que esse nome é melhor), decidiu despretensiosamente postar em seu canal 'Balela' uma partida de RPG de "velho oeste".

O amor pelo jogo surgiu algum tempo antes, durante a estressante vida do ensino médio, e a paixão pelo gênero apareceu após uma jogatina de *Red Dead Redemption 2*. Assim, surgiu a ideia de jogar — e narrar, pela primeira vez — um jogo de RPG baseado no que viria a ser o Oeste Selvagem.

Ao mesmo tempo, Ramon Mineiro lançava seu jogo: *O Som das Seis*, convenientemente ambientado no Velho Oeste Americano. Então, unimos o útil ao agradável, e uma história com o nome de Sacramento feita pelo Calango ganhou vida com o sistema criado pelo Ramon.

Para gravar a primeira temporada de Sacramento, alugamos decorações temáticas de "festa sertaneja" em uma empresa de artigos para festas — com direito a feno, selas e berrantes. Penduramos tudo com barbante, linha de pesca e muita fita adesiva, para ambientar o cenário. A partir daí, as coisas evoluíram até surgir a ideia de transformar *O Som das Seis* e Sacramento em um único livro: **SACRAMENTO RPG**.

Em **SACRAMENTO RPG** você vai encontrar vários dilemas, por exemplo, será que vale a pena seduzir aquele ricaço mesmo que esteja fedendo como bosta de cavalo? Será que vou negociar com um lojista banguela para pagar metade e acabar pagando o triplo? O que fazer? Trapacear no pôquer ou decidir sobre a vida e a morte de alguém na ponta da bala? O destino está nas suas mãos, em um simples dado de seis lados e em um baralho comum.

Opa Bão? Bão!

Se você tem este livro é porque há dentro do seu coração há um sentimento que não tem nome, mas faz você sentir aquela euforia que dá vontade de largar tudo na **vida** para sair pelo mundo, conhecendo cada cantinho escondido dele, e vivendo as histórias mais incríveis de todas.

Olha, eu digo que em **SACRAMENTO RPG** você vai dar de cara com o tal do inesperado quase o tempo todo. Mas me desculpe noticiar que isso nem sempre é bom, pois no Oeste Selvagem tem muita gente boa, mas também tem muito da gente ruim; vilões, canalhas e patifes cruéis que sequer hesitam na hora de matar inocentes ou fazer mal aos animais, só por pura diversão.

Ainda quer continuar?
Se sim, *vambora*!

SACRAMENTO RPG é baseado no Velho Oeste Americano, com toques abrasileirados de Minas Gerais, podemos dizer que é um *Oeste à Mineira*, com algum, ou total, desapego à geografia do mundo real. Isso porque a gente quis dar ainda mais variedade às paisagens e ambientes do lugar, ou seja, mesmo que *à mineira*, você vai encontrar desertos, pântanos e montanhas cheias de neve ao longo do Oeste Selvagem. A parte que fica igual é o fato de que nunca, em hipótese alguma, pode faltar um bom cafézinho passado logo no começo da manhã.

Tal qual em um bom faroeste, você vai colocar o chapéu na cabeça, o revólver na cintura e partir com uma gangue para se vingar de terríveis vilões, buscar redenção pelo passado ou só encher o bolso de grana e cair na gandaia.

Ao contrário de outros RPGs de fantasia, mais comuns por aí, **SACRAMENTO RPG** não tem o contexto de anões, elfos, castelos, dragões e magia. Não existem vampiros, zumbis, demônios ou ordens paranormais; a podridão humana é mais do que suficiente para revirar estômagos fracos ao lidar com a crueldade do Oeste Selvagem. É um lugar sujo, inóspito, violento e implacável, onde quase ninguém é herói de verdade e todo mundo luta com unhas e dentes para sobreviver e aproveitar as oportunidades que vierem pela frente.

Daqui em diante esse livro vai explicar tudo o que é preciso para jogar **SACRAMENTO RPG**.

FINALMENTE
CHEGOU A HORA
DE DESCOBRIR
QUEM É VOCÊ
NO OESTE
SELVAGEM

um dedo de prosa

Sacramento é um reflexo do Velho Oeste Americano, e sabemos que o mundo real é cheio de pessoas horríveis e intolerantes. Se analisarmos o passado, veremos que este longo período foi uma das épocas mais cruéis da história da humanidade.

O fato é que centenas de povos originários testemunharam as suas culturas serem drasticamente reduzidas ou completamente extintas.

A escravidão tirou a humanidade de milhões de pessoas negras, que mesmo depois de "libertas", tiveram que viver à margem da sociedade, lutando contra o racismo que existe até os dias que vivemos hoje. A proporção de mulheres na região era muito menor do que a de homens, levando-as à extrema vulnerabilidade, violência, abuso e total submissão, frutos dos valores mais deturpados da época e reproduzidos até hoje. A expansão para o oeste fez com que latinos, asiáticos, árabes e muitos outros imigrantes que chegaram aos Estados Unidos também fossem submetidos a condições de trabalho completamente desumanas com salários tão baixos que mal pagavam por seu sustento. Vale apontar que os estudos e as pesquisas sobre a diversidade da população LGBTQIAP+ no período são bem recentes, pessoas que até então estiveram bastante apagadas da história, provando a existência da imensa diversidade que existia na época. Mesmo em um cenário fictício como esse, seria hipocrisia fingir que nenhuma tragédia aconteceu.

Conhecê-las é importante para que elas nunca se repitam. Caso o seu grupo de jogo queira abordar temas sensíveis, que o faça de maneira bem responsável: sem propagar preconceito ou violência contra qualquer minoria social. Os personagens que vocês criarem podem ser brutos, ambiciosos ou até mesmo cruéis, como os anti-heróis, mas jamais devem ser desumanos.

Antes de começar a jogar, conversem sobre os tópicos sensíveis e desconfortáveis que não devem ser abordados e respeitem esse acordo acima de qualquer outro.

RPG é um hobby que deve acolher todas as diferenças e caminhos de vida.

O QUE DIACHO É ESSE RPG?

Se você nunca jogou RPG, relaxe. Estamos aqui para ajudar com o que é necessário saber para reunir sua gangue e descobrir o que fazer na imensa vastidão do Oeste Selvagem.

RPG é uma sigla em inglês para *Role Playing Games*, que são jogos de criar e interpretar personagens. Você deve ter ouvido falar deste termo nos videogames, em jogos como *Final Fantasy*, *Skyrim* ou *Baldur's Gate*. É um gênero de jogo que costuma configurar a construção ou customização de personagens e a evolução deles conforme o jogo avança. A diferença é que no RPG de mesa não existem limitações gráficas ou interativas, tudo acontece dentro de uma história e da imaginação das pessoas que se juntaram para viver esta experiência única e emocionante.

Para fazer tudo funcionar, você precisa deste livro que já está em mãos, pois aqui estão as regras que explicam como o jogo funciona junto com a descrição das partes mais importantes do cenário chamado Oeste Selvagem.

Cenário é o mundo, o contexto fictício onde as aventuras e jornadas de **SACRAMENTO RPG** acontecem. Além do livro, você vai precisar das fichas de personagens, lápis, borracha, no mínimo um dado de seis lados e de um baralho comum.

Vamos ver alguns termos que serão utilizados várias vezes ao longo desse livro para falar sobre criar seus **Personagens Jogáveis**, sobre quem irá assumir o papel de **Juiz**, além de outros termos que envolvem as regras deste jogo, como os **Testes**, os **bônus** e os **números-alvo** por exemplo.

Além da explicação rápida, você irá encontra nesse livro capítulos inteiros dedicados a explicar todas as regras bem direitinho para você viver várias aventuras e emoções no Oeste Selvagem.

Simbora?

Personagem Jogável (PJ) é um personagem criado e controlado por uma única pessoa. Alguém que representa você ou seus amigos no Oeste Selvagem.

O Juiz também é chamado em outros RPGs como Mestre! É quem vai criar (e narrar) a ficção, os desafios, os enigmas, os vilões e os ambientes onde as aventuras acontecerão.

Personagem do Juiz ou NPC. NPC é uma sigla em inglês para *Non-Playable Character*, que já é bem conhecida por aqui. Ela indica personagens controlados pelo Juiz: o dono do Salão, a ferreira, a tia Iraci que faz tortas deliciosas, o vilão, seu pangaré e por aí vai...

A Ficção é o conjunto dos fatos, cenas e acontecimentos de "dentro do jogo". É o ambiente imaginário onde se passam as aventuras.

A Sessão de Jogo é o período de tempo em que vocês jogam. São as horas em que seu grupo, geralmente feito de três ou mais pessoas, se reúne para jogar **SACRAMENTO RPG.**

A campanha é o conjunto de várias sessões, que pode tratar de uma missão muito longa, ou diversos objetivos secundários propostos pelo **Juiz** ao grupo de **PJ** . Uma campanha pode ter quantas sessões o grupo quiser.

Testes de Antecedentes são feitos quando existem desafios a serem superados e o destino é incerto. É o último recurso a ser tentado caso o conflito não se resolva com criatividade e boas ideias. O resultado pode ser uma falha total ou um sucesso, a depender do resultado do dado. Apenas o **Juiz** pode propor estes Testes. Ao longo do livro, você encontrará termos como **Teste de Violência**, por exemplo, isso significa que o texto está se referindo a um Antecedente específico, no caso, o Antecedente Violência.

Testes de Resistência são feitos para resistir a efeitos adversos, como fome, veneno, medo e outras tantas resistências como reflexo e esquiva. Usamos **Testes de Resistência** como algo passivo, quando alguma coisa acontece contra o PJ, e não algo que ele está ativamente fazendo. O teste de Resistência leva em conta os pontos que seu PJ tem em determinado Atributo, por exemplo: para resistir ao efeito de um veneno, é preciso fazer um Teste de Resistência do Atributo Físico, ou para ser mais direto; um **Teste de Físico** ou um **Teste de Velocidade** para desviar de um perigo repentino. Mais adiante, na parte de regras, existem mais informações sobre estes e outros Testes.

Bônus são Testes com algum tipo de vantagem, representados por um ou mais pontos somados momentaneamente aos Testes.

Penalidades são Testes com algum tipo de desvantagem, representados por um ou mais pontos subtraídos momentaneamente aos Testes.

Número-alvo (NA) é o valor que precisa ser igualado ou superado para que um **Teste de Antecedentes** ou um **Teste de Resistência** seja considerado um sucesso. O NA padrão é sempre 6.

D6 é uma abreviação para dados de 6 lados. 1D6 significa que a quantidade de dados jogados é igual ao número antes do D. No caso do 1D6, significa que será preciso jogar um dado de 6 lados.

REGRAS: UM RESUMO

Para um jogo funcionar é preciso estabelecer algumas regras. O conjunto de regras de um RPG é o que se costuma chamar de sistema. Mais adiante a gente vai entrar nos detalhes de cada Teste, mas agora é bom saber que SACRAMENTO RPG é baseado no RPG O Som das Seis, que também veio de outros RPGs.

O **Juiz** tem papel de determinar quando uma situação na ficção necessita realmente que as regras sejam aplicadas, e isso acontece através da rolagem de dados, que chamamos de Testes. Geralmente, nas circunstâncias de um Teste é preciso que haja um risco, alguma coisa que possa dar errado ou seja difícil de fazer.

Algumas diferenças nas regras a seguir podem aparecer durante o combate ou em variadas circunstâncias da ficção, mas o cerne do jogo é sempre o mesmo. Basicamente, tudo o que é preciso entender para jogar uma mesa de SACRAMENTO RPG é baseado na mecânica que veremos na página ao lado. Para que tudo fique mais claro, vamos juntos acompanhar Golia nessa jornada.

Passo 1 - Avalie se a situação precisa de um **Teste de Antecedentes**.

Golia é um cara grande e parrudo, o que lhe dá muitas aptidões físicas, além de ter trabalhado muito no Circo do Sol. Por isso ele tem 2 pontos no Antecedente Suor. Golia precisa puxar uma carroça atolada na lama e o Juiz determina que essa tarefa pode dar muito errado.

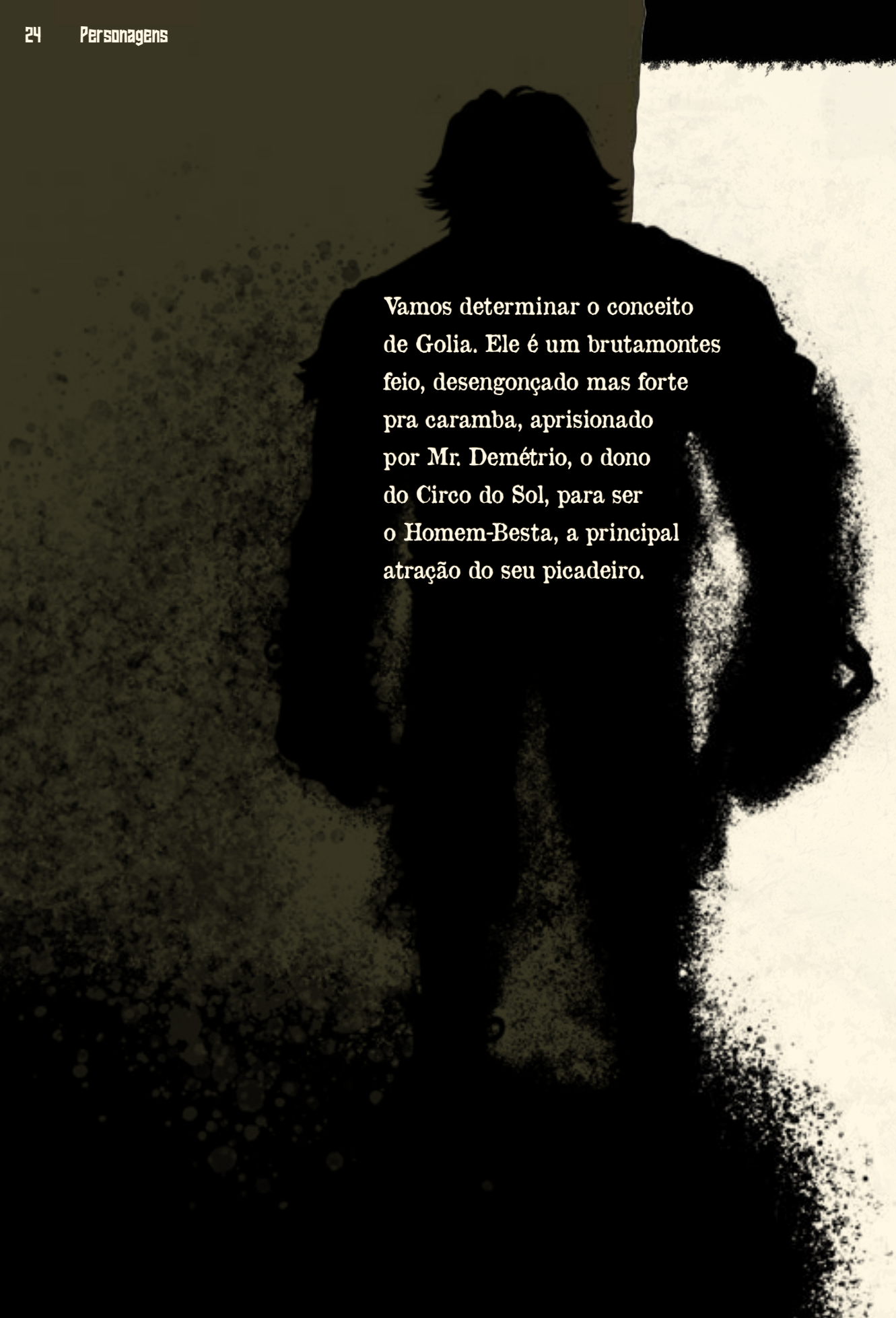
Passo 2 - O Juiz pede para Golia rolar um **Teste de Suor** (um Teste em que ele soma seus pontos de Suor ao número do dado).

O Juiz vê que o Antecedente apropriado para essa situação é Suor e determina que o número-alvo será 6. O que quer dizer que é preciso igualar ou superar este valor para Golia conseguir tirar a carroça da lama.

Passo 3 - Golia rola os dados e soma seus pontos do **Antecedente Suor.**

Golia rola 1d6 e tira 4. Depois soma seus 2 pontos no Antecedente Suor. O resultado é exatamente 6, igualando o valor que é o necessário para conseguir puxar a carroça.

Passo 4 - O Juiz e Golia podem descrever como esse sucesso acontece dentro da ficção.

Assim, o gigante usa toda sua força para puxar a carroça, que desatola, e junto de seus burrinhos, consegue tocar a carroça cheia de coisas rumo a outras aventuras no Oeste Selvagem.

PERSONAGENS

Personagem Jogável (PJ) é quem vai representar você na ficção. É quem vai caminhar pelo Oeste Selvagem sem medo de nada! Anote todas as informações sobre seu PJ em sua ficha. Mas vamos começar pelo...

CONCEITO

é a resposta mais curta possível para definir quem é seu personagem. É a essência de quem ele é e o que ele faz. A lista abaixo tem exemplos para te inspirar, mas sinta-se à vontade para ter novas ideias para seus PJs.

... Pistoleiro caçador de recompensas.
...Vigarista trapaceiro de pôquer que vive de bar em bar.
... Espião infiltrado na gangue dos Fivela-de-Cobra.
... Ex-operário das ferrovias que sabe lutar Kung Fu.
... Mensageira que precisa atravessar o Oeste Selvagem.
... Idoso cachaceiro que já foi um grande pistoleiro.
... Indígena que precisa ser o guerreiro mais valente de seu povo.
... Viúva defendendo as terras que são suas por direito.
... Aristocrata almofadinha que está viajando pela primeira vez.
... Universitário da cidade grande que veio estudar no Oeste Selvagem.
... Ex-padre que ficou louco e vive no meio do mato.
... Sindicalista que quer fazer uma greve contra os barões das ferrovias.
... Idosa procurada pela lei há mais de 50 anos.
... Imigrante do Oriente que está procurando seu mestre em Bom Fim.

Vamos determinar o conceito de Golia. Ele é um brutamontes feio, desengonçado mas forte pra caramba, aprisionado por Mr. Demétrio, o dono do Circo do Sol, para ser o Homem-Besta, a principal atração do seu picadeiro.

Condições

São parâmetros que medem as características fixas ou momentâneas de um PJ. São alguns números e símbolos que têm vários significados nas regras deste RPG. São as Condições que medem quanto seu PJ tem de Vida ou o quanto é fácil acertar um tiro nele, por exemplo. Vamos detalhar as Condições a seguir.

Dor e Vida

Na ficha você vai encontrar um espaço marcando DOR com seis círculos com um punho e outro espaço chamado VIDA com mais seis bolinhas com uma caveira. Também há um espaço para ser completado com outros círculos se você colocar mais pontos no **Atributo Físico**.

Os **Círculos de Dor** são seis para todos os PJs e representam machucados e ferimentos não-letais, mas podem impor diversas condições negativas durante o combate.

Já os **Círculos de Vida** representam os ferimentos mortais, os tiros, os cortes, o sangue! Quanto menos você tiver, maior é sua chance de ir parar mais cedo na terra do pé-junto. Dependendo do tipo de ataque que você sofrer, irá riscar um **Círculo de Dor** ou um **Círculo de Vida** como veremos em Combate (p. 76).

Defesa

Condição necessária para não ser atingido por tiros, socos, facadas ou cocô de pombo. Na ficção ela representa uma esquiva, um bloqueio, uma pirueta, ou qualquer coisa que faça você não ser atingido. Para um ataque acerta-lo no combate, o resultado de um Teste de Violência precisa ser igual ou superior ao valor da Defesa, que por padrão é 5.

A situação em que você se encontra faz a **Defesa** mudar para mais ou para menosPegar cobertura aumenta sua **Defesa** para **6 ou 7**, enquanto ser pego de surpresa **a faz diminuir para 3**.

Movimentos

Quanto mais movimentos um personagem tem na ficha, mais vezes ele pode andar, correr e percorrer distâncias durante um combate. O **Movimento** é a condição usada para entrar ou sair de uma cobertura e também é um recurso para realizar algumas Habilidades.

Ações de Combate

Quanto mais Ações de Combate, mais coisas o personagem pode fazer durante seu turno no "*pegapacapá*". Elas envolvem a quantidade de vezes que se pode disparar, dar um soco, uma facada, atirar uma bomba, acender um pavio, recarregar as armas, se render, tocar um modão ou tomar um cafézinho.

Iniciativa

Aqui não tem essa de "quem ri por último, ri melhor", afinal distribuir um buquê de balas logo no começo é sempre uma bela vantagem. A ordem de iniciativa é medida pelas cartas. Quem tira a carta maior pode agir primeiro e usar seus **Movimentos** e **Ações de Combate**. A ordem segue até a pessoa que estiver com a carta de valor menor. As cartas especiais – Ás, Valete, Dama e Rei – podem dar outros benefícios como veremos na página 78.

Condições Iniciais

Vamos começar a anotar as coisas na ficha. No começo, o valor de cada condição é o mesmo para todos os PJs. A lista abaixo indica quais são estes valores.

Seis Círculos de Vida e seis Círculos de Dor

Uma Ação de Combate

Um Movimento

Quatro Pontos de Antecedente

Quatro Pontots de Atributos

Cinco Pontos na Defesa

Golia vai anotar suas condições iniciais na ficha!
Elas são as mesmas para todos os PJs e podem ser modificadas conforme os Atributos (explicados abaixo) são distribuídos ao longo da criação do seu Personagem.

ATRIBUTOS

Representam as aptidões físicas e mentais do seu PJ, o que pode refletir no seu comportamento e características na ficção.

Também indicam suas resistências: o quanto é veloz, parrudo, tem uma boa memória ou bastante força de vontade.

Vamos distribuir 4 pontos entre os Atributos e alterar as Condições iniciais como indicado a seguir. Se nenhum ponto for colocado no Atributo, a Condição permanece no status inicial.

físico

+1 para cada ponto que colocar aqui.

Determina quantos Círculos de Vida você têm e indica sua resistência a doenças, venenos e ferimentos.

Velocidade

+1 de Movimento para cada ponto que colocar aqui.

É sua rapidez com as pernas, seus reflexos e a capacidade de se esquivar na hora certa de armadilhas ou explosões.

Intelecto

+1 ponto de Antecedente para cada ponto que colocar aqui.

É sua inteligência e a capacidade de descobrir, notar, perceber enganações e memorizar fatos.

Coragem

+1 Ação de Combate para cada ponto que colocar aqui.

Mede a prontidão no combate, Velocidade para agir, capacidade de controlar medos, paciência e a força de vontade.

Já que queremos que Golia seja um Gigante forte e selvagem, vamos distribuir seus 4 pontos de Atributo assim: 2 pontos em Físico, 1 em Velocidade e 1 ponto em Coragem.

Com seus 2 pontos em Físico, Golia começa com seus 6 iniciais e desenha outros 2 Círculos de Vida na ficha, ficando com 8.

Com o ponto que colocou em Velocidade, Golia ganha +1 Movimento, ou seja, ele pode se mover duas vezes durante um combate. Golia também pode escolher se mover uma vez com um Movimento e usar outro para pegar cobertura aumentar sua Defesa.

Com seu ponto em Coragem, Golia pode realizar +1 Ação de Combate além da Condição Inicial, ou seja, na hora do conflito, Golia tem 2 ações de combate para ferir seus inimigos ou usá-las como bem entender.

Os Movimentos e as Ações de Combate serão explicadas melhor adiante, quando falarmos sobre...bem, combate!

ANTECE

Cadiquê todo mundo na vida tem coisas que sabe fazer bem e coisas que não. E tá tudo bem! Ninguém precisa ser bom em tudo. Geralmente, quanto mais repetimos uma atividade melhor a fazemos. É por isso que os **Antecedentes** funcionam como competências e ao mesmo tempo marcam uma jornada, contam uma história pregressa ao momento do jogo.

Os **Antecedentes** mostram suas melhores aptidões e podem explicar os motivos de fazer aquilo tão bem. Fique à vontade em usá-los para criar sua jornada e origem por conta própria, ou seja, mesmo que dois personagens tenham o mesmo **Antecedente**, podem ter histórias de vida completamente diferentes. Outra coisa importante de se notar, principalmente para o Juiz: os **Antecedentes** têm impacto direto nos Testes e mecânicas de SACRAMENTO RPG, como dito antes. São os **Testes de Antecedente** que indicam se aquilo que você quer fazer tem consequências positivas ou negativas. No Capítulo 2: Regras vamos ver tudo sobre estes e outros tipos de Testes.

Perceba que os **Antecedentes** não têm finalidade específica, eles podem tratar de diversas situações e atitudes que cada PJ tiver dentro da ficção.

É o Juiz que escolhe qual deles será usado, mas é altamente recomendado a quem estiver jogando que use sua criatividade para justificar outro **Antecedente** que possa melhorar suas chances de sucesso.

Este tipo de conversa faz parte do jogo e é papel do Juiz estar aberto a ouvir e considerar as mudanças.

Distribua 4 pontos entre os Antecedentes, +1 para cada ponto que o PJ tiver no Atributo Intelecto. É possível colocar mais de um ponto nos escolhidos com o máximo de 2 no nível 1.

DENTES

Atenção

Era preciso ficar de olho aberto e de prontidão para tudo o que acontecia ao seu redor. Você pode ter sido, por exemplo, um explorador das matas, um desbravador ou uma caçadora em busca de alimento. Alguém que não podia deixar passar qualquer detalhe. Consequentemente, se tornou o tipo de pessoa que detecta coisas fora do lugar, compartimentos ou passagens secretas, emboscadas ou arapucas que possam pegá-lo desprevenido.

Medicina

Nas universidades do Estrangeiro, no Oriente ou nas tradições do seu povo, você aprendeu a cuidar do bem-estar e da saúde alheia. Com bisturis, xaropes, bandagens, ervas, unguentos, cuspe ou cola, você jurou salvar vidas e é isso que faz. Curar pessoas e animais, avaliar doenças e venenos, fazer cirurgias improvisadas com o que estiver à mão. Com um ponto em Medicina, não é preciso fazer um Teste para recuperar seus ou dos seus pacientes durante os merecidos descansos.

Montaria

Sua bunda passou mais tempo sentada numa sela de cavalo do que numa cadeira. Você viveu mais ao lado de cavalos, burros, jegues e mulas do que lidando com seres humanos. Cuidar de gado pode ser algo que você faz bem, assim como adestrar equinos selvagens, cuidar de vacas, ovelhas, cabras e vários outros animais de pastoreio.

Negócios

Você viveu entre sorrisos falsos, apertos de mão duvidosos, olhares sedutores, golpes e mentiras. É alguém de sorriso fácil, fala mansa e papinho mole para vender seu tônico de peroba, fechar negócios ou conseguir favores. Você sabe mentir, convencer, seduzir, vender, manipular e, obviamente, negociar.

Roubo

Não ter parado na ponta da forca é um verdadeiro mistério para você, já que contou com malandragem, furtividade e subterfúgio para se esconder, roubar ou trapacear nas cartas com suas mãos leves e rápidas. Dizem que viver assim no Oeste Selvagem é para os covardes, mas para você é só questão de sobrevivência.

Suor

Seu passado envolveu trabalho pesado! *Nó...* foi tempo demais debaixo do sol nas plantações, dentro de minas escuras com mãos cheias de calos e pés congelados no frio das montanhas. Todo esse trabalho deu pra você diversas aptidões físicas como: nadar, correr, saltar, escalar, empurrar, puxar, além de habilidades em diversos ofícios manuais.

Tradição

O amor pela terra está cravado no seu coração. Você pode fazer parte dos povos originários do Oeste Selvagem ou de alguém que ama a natureza e aprendeu a sobreviver e se adaptar a ela. Preservar o meio ambiente e todas as origens e conhecimentos humanos é fundamental a você. Por isso, este **Antecedente** pode representar seus conhecimentos sobre culturas, regiões, plantas, animais e tudo o que você pode ter aprendido com os livros ou com a vida.

Violência

O som das seis balas de um revólver é familiar a você que teve uma vida preenchida pela guerra e pela brutalidade. Foi assim que você viveu e sobreviveu até hoje. Você sabe atirar, lutar, machuchar ou criar estratégias de batalha ou até verificar a procedência de ferimentos, tiros ou cortes.

Golia tem apenas quatro pontos de Antecedentes iniciais porque não colocou nenhum ponto em Intelecto. Ele os distribui assim: Violência 2 e Suor 2.

Com esses Antecedentes é possível elaborar uma pequena história.

Golia foi abandonado quando criança e seu tamanho bizarro chamou a atenção de Mr. D., o dono do Circo do Sol. Teve que trabalhar no picadeiro carregando peso (Suor 2), até crescer descomunalmente, tornando-se o *gran-finale* do espetáculo: o Homem-Besta. Nas apresentações, Mr. D. o obrigava a enfrentar lobos e coiotes com as mãos nuas (Violência 2). Depois do show, Golia era trancafiado em uma gaiola para não fugir, pois Mr. D. dizia que o Circo não poderia perder sua atração principal.

HABILIDADES

Aqui você não é só mais um na multidão. O que o torna um dos melhores no que faz são as suas **Habilidades**, aquilo que destaca você entre patifes, canalhas, coveiros, bandidos, palhaços, sagrados ou Palhaços Sagrados.

A lista a seguir contém **Habilidades** que servem para o combate enquanto outras servem para diversos momentos na ficção, como negociatas, jogos de carta, corridas a cavalo e várias outras situações. Se gostar de alguma delas e precisar alterar os passos anteriores da sua ficha para torná-las mais efetivas, a hora é agora.

São 30 habilidades divididas em duas listas. Escolha duas delas no seu primeiro nível.

HABILIDADES DE COMBATE

armas da natureza	fúria dos aflitos	punhos do oriente
ataque sacana	gatilho furioso	quebra-ossos
briga de bar	livramento	sorte dos covardes
coldre de sabão	marretada	valei-me
dedo quente	parrudeza	zói de gavião

-armas da natureza

Você prefere lutar com métodos "ultrapassados". Seja por tradição ou por gosto, sempre que lutar usando armas rústicas, como facas de pedra, lanças de madeira, machadinhas e armas rudimentares, o dano do seu ataque aumenta em 1☠ para cada ponto em Físico que tiver.

-ataque sacana

Sua honra pode ser a primeira pá de terra que cai em cima do seu caixão, então para o inferno com ela, não é mesmo? Ao realizar um **ataque surpresa** usando facas, navalhas ou qualquer outra lâmina oculta, o golpe causa dano adicional que aumenta a cada nível conforme a tabela abaixo.

nível	dano adicional
1	☠
3	☠☠
6	☠☠☠

-briga de bar

Quando você viu, já estava enfiando a cara de um maluco no piano do Salão. Você sabe improvisar armas com aquilo que estiver na sua frente: uma cadeira, uma garrafa, ou o *bebum* segurando a garrafa. Objetos pequenos e médios causam 3☠, enquanto objetos grandes causam 1☠ mas, neste segundo caso, os **Testes de Violência** têm -1 de penalidade para que os objetos desengonçados acertem os alvos.

-coldre de sabão

Quem inventou o ditado: "quem ri por último, ri melhor" era meio *tantan*. Na Iniciativa, você pode puxar duas cartas e escolher a que quiser, a maior ou a menor, de acordo com a estratégia que pensar para seu turno na hora do combate.

-dedo quente

Você sente a alma de um revólver como o fogo de uma paixão ardente, fazendo de seus tiros tão precisos quanto mortais. Sempre que atirar com um revólver, você recebe **+1** nos **Testes de Violência**. Além disso, contra alvos sem cobertura, o dano dos tiros aumenta conforme seu nível, de acordo com a tabela.

nível	dano adicional
1	☠
3	☠☠
6	☠☠☠

-fúria dos aflitos

Sua raiva é imparável e seu ódio é infinito, a ponto de você não medir perigos e arriscar a própria pele para massacrar seus inimigos. Em combate, você reduz sua Defesa em 1 ponto, e aumenta o dano de seus ataques corpo a corpo em 3.

-gatilho furioso

Martelar o cão é a façanha de puxar o gatilho do revólver com uma das mãos enquanto bate no cão da arma com a outra mão. Você dispara dois tiros na mesma **Ação de Combate**, mas precisa gastar um **Movimento** para fazer isso. Se tiver mais **Ações de Combate** e **Movimentos** até o fim do turno, você pode atirar várias vezes até seu revólver descarregar, depois precisa usar suas **Ações de Combate** para recarregá-lo.

-livramento

Você ouviu a morte chamar seu nome, chegou sua hora, mas você não quer bater as botas. Quando riscar todos os seus , caia no chão, recupere 2 e permaneça com a sua carranca feia pela Terra. Se você cair outra vez no mesmo combate, acabou a colher de chá e será preciso fazer o **Teste de Morte** normalmente.

-marretada

Pra quê um revolver se sua mão é tão pesada quanto uma marreta? Quando luta de mãos vazias, apenas com o poder de seus socos e chutes, o dano de seus ataques desarmados aumenta em **+1** para cada ponto no **Atributo Físico** que tiver.

-parrudeza

Difícil de morrer e duro de matar. Você tem um couro bem grosso ou só gosta muito de estar vivo. Você soma **2** à sua vida. Esta Habilidade pode ser escolhida várias vezes.

-punhos do oriente

Você aprendeu artes marciais na sua terra natal ou com algum velho mestre que topou o ensinar, tornando-se uma grande máquina de distribuir chutes e socos. Você pode usar seus **Movimentos** para realizar ataques desarmados.

-quebra-ossos

Aplique golpes especiais de luta livre, como agarrões, arremessos ou o famoso suplex. Para dar este golpe é preciso gastar um **Movimento** e uma **Ação de Combate**. Você pode escolher imobilizar o oponente (mais sobre isso em Combate) ou potencializar o dano do seu golpe conforme seu nível.

nível	dano do golpe
1	
3	
6	

-sorte dos covardes

Deixe as façanhas incríveis pra lá, o que importa para você é ter sorte. No começo de um combate, puxe uma carta do baralho e obtenha o efeito descrito na tabela abaixo de acordo com o naipe da carta.
Os efeitos duram até o final do combate. Para ter esta habilidade você não pode ter mais do que 1 em Intelecto e 2 em Violência, mesmo em níveis mais altos. Se tiver, essa habilidade deixa de funcionar.

naipe	efeito
♣	+2 duas Ações de Combate
♥	Aumente sua Vida em 2
♠	+2 Movimentos
♦	+1 para Testes de Violência

-valei-me

Improvise explosivos com o que tiver em mãos, como pedaços de pano, garrafas, um pouco de bebida, um ferrolho, um parafuso etc. Para fabricá-los é preciso ter sucesso em um **Teste de Tradição NA 7**. Se estiver no meio de um combate, além do teste, você precisa gastar uma 2 **Ações de Combate** e um **Movimento** por explosivo. O dano do explosivo feito por você aumenta conforme seu nível.

nível	dano do explosivo
1	
3	
6	

-zói de gavião

De vista afiada como uma ave de rapina, você acerta alvos distantes com maior precisão. Se atirar com um fuzil ou arco longo você recebe +1 nos **Testes de Violência**. Além disso, se estiver em uma posição vantajosa, o dano dos disparos aumenta conforme seu nível de acordo com a tabela abaixo.

nível	dano adicional
1	
3	
6	

HABILIDADES DE PROFISSÃO

às na manga	fogo no céu	sabiá imperatriz
boca na botija	fumaça na água	sabugos e peçonhas
canção da emoção	galope certeiro	salve-se quem puder
chamego	não vai doer nadinha	sorrisão, chapéu na mão
cuspe e cola	natural da natureza	zói de coruja

–às na manga

Aquela mesa coberta por um pano verde no canto do Salão lhe é tão familiar quanto a latrina. É na mesa, não na latrina, que você ganha dinheiro, nas cartas e no blefe. Ao fazer Testes envolvendo jogos de cartas, role **2d6** e use o melhor dado.

–boca na botija

Mal aguém sentou no cacto, você já está com o unguento na mão. Sua percepção é tão afiada quanto os dentes de um jacaré. Você quase nunca deixa passar algo desapercebido. Ao fazer **Testes de Atenção**, jogue **2d6** e use o melhor resultado. E outra, sua Defesa não é reduzida por ficar surpreso antes do combate.

–canção da emoção

Uma viola, gaita ou violão está na sua mão enquanto você canta um modão. A melodia pode inspirar sua gangue a superar o pior dos combates. Uma vez por sessão, você pode gastar duas **Ações de Combate** para cada PJ que queira beneficiar e conceder a todos eles um dos bônus a seguir, conforme seu nível. Quando usa esta habilidade você pode conceder benefícios adicionais, conforme seu nível, gastando mais duas **Ações de Combate** para cada PJ por benefício.

nível	bônus concedidos
1	+1 Movimento
3	+1 Ação de Combate
4	+1 em Violência
6	+3 (ícone de caveira) temporários

-Chamego

Pula boi, pula cavalo, pula cavalo e boi! Foram tantos anos com o laço na mão que você sabe usar uma corda como ninguém. Ao fazer um teste para laçar algo ou alguém, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Além disso, seus nós apertados dão penalidade de −1 para os Testes a quem tentar se soltar do chamego do seu laço.

-Cuspe e Cola

Nas condições precárias da Guerra, tinham poucos *trem* para cuidar dos soldados feridos, às vezes era preciso limpar com cuspe e estancar com cola. Este é o único jeito de curar alguém no meio do combate. Para fazer isso, você precisa estar colado no seu paciente e gastar 2 Ações de Combate para cada ☠ que curar. O limite de usos dessa habilidade aumenta conforme seu nível.

nível	usos por combate
1	1
3	2
6	4

-Fogo no Céu

Ah! A pólvora! Aquele pozinho preto que faz o fogo voar. Você tem fascínio por dinamites, TNT, nitroglicerina ou qualquer coisa que faça BOOOOOM! Ao fazer Testes envolvendo explosivos, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Além disso, você também não corre o risco de explodir os próprios miolos caso tire uma falha crítica.

-Fumaça na Água

O silêncio e a noite são os melhores amigos de um covarde... ops, quer dizer, de quem sobrevive a base da subtração de bens alheios. Quando fizer **Testes de Roubo** para afanar coisas, se esconder ou caminhar na quietude, jogue 2d6 e use o melhor resultado que cair.

-Galope Certeiro

Gaspar e Estrela, um homem e uma égua. Inseparáveis. A ligação entre humanos e suas montarias é sempre inquebrável e pode motivar vinganças e redenções. Ao fazer **Testes de Montaria** no lombo do seu próprio cavalo, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Você também ignora a penalidade em **Testes de Montaria** quando estiver montado em outros animais não familiares a você.

-Não Vai Doer Nadinha

Quantas vidas você salvou na Guerra? Quantos braços e pernas amputou? Você cuidou de viroses, cancro mole, unha encravada, gripe, caxumba que já desceu e tanta coisa que nada mais o assusta. Ao fazer testes de Medicina, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Além disso, sua cura adicional aumenta conforme seu nível, mostrado na tabela abaixo.

nível	cura adicional
1	☠
3	☠☠
6	☠☠☠☠

-natural da natureza

Os caminhos da natureza estão abertos para você. Você sabe nadar, escalar, subir em árvores, pular de galho em galho, abrir trilhas através das matas e pradarias. Sempre que fizer **Testes de Suor**, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Além disso, você não precisa fazer testes para encontrar plantas, ervas medicinais ou comestíveis e abrigo em territórios inóspitos e selvagens.

-sabiá imperatriz

Hora de tirar no dedo a última gota do perfume que vai esconder o *futum* de bosta que você tem. Sorria, seduza, convença e aperte as mãos certas para conseguir as informações que você tanto precisa. Ao fazer **Testes de Negócios**, jogue 2d6 e use o melhor resultado.

-sabugos e peçonhas

Seus anos vivendo entre as matas do Oeste Selvagem lhe renderam conhecimento para saber tudo o que há de mal nas plantas. Você consegue produzir venenos mais eficientes. Eles causam 1 a cada ação feita pelo alvo envenenado. Ou seja, se o alvo usar uma ação para atirar, sofre 1. Se der outro tiro, sofre mais até o veneno ser curado, resistido ou o alvo ficar inconsciente.

-salve-se quem puder

Lutar até morrer é coisa de quem não tem amor à vida, *sô*. Mesmo que as calças borradas fiquem para trás, ficar vivo não é descaso com ninguém. Só não vai me fazer isso no meio de um duelo porque, aí sim, é coisa de gente sem nem um *tiquim* de moral. Ao fazer qualquer Teste para escapar ou fugir, jogue 2d6 e use o melhor resultado. Em situações de fuga, você recebe **+1 Movimento** que só pode ser usado para dar no pé.

-sorrisão, chapéu na mão

Com a cara lavada e sorriso no rosto, você consegue levar vantagens sempre que existe uma negociação financeira. Sempre que estiver comprando ou vendendo itens comuns, (e não itens especiais ou raros, como veremos adiante) você consegue comprar itens com 25% de desconto e vendê-los 25% mais caro de acordo com os preços na tabela de equipamento.

-zói de coruja

Na vivência ou na escola, seu objetivo sempre foi a busca pela teoria e pelo conhecimento. É uma sede de saber incontrolável que o transforma em enciclopédia ambulante. Sempre que fizer um **Teste de Tradição** para se lembrar de algum conhecimento lá do fundo da *cachola*, jogue 2d6 e fique com o melhor resultado.

Ah, o que seria de Golia se não tivesse esse tamanho e essa força toda? Talvez, mais uma criança pedindo comida nas ruas de Belo Horizonte. Golia escolhe duas habilidades para seu primeiro nível. A primeira delas é **Quebra-Ossos**, um poderoso golpe conhecido como suplex. Outra habilidade que Golia escolheu é **Fúria dos Aflitos**, aumentando o dano de cada murro que aplica na face de seus oponentes.
O bicho é brabo!

REDE

Sempre existe algo no passado que aperta seu peito e te faz sentir remorso, culpa ou sede de vingança. Foi algo muito triste que você fez ou que fizeram com você. Buscar a redenção é o que faz você querer viver, mesmo com aquele gosto amargo na boca. Para se redimir é preciso encarar o passado para uma conversa franca ou para um duelo.

Essa jornada rumo à sua redenção é representada por uma das Trilhas a seguir. Cada uma delas é marcada por 6 passos que representam as partes da sua jornada. Quando cumprir um dos passos você ganha uma Carta de Sina, que pode ser usada para muitas coisas boas que mencionaremos logo adiante. Não é necessário que os passos sejam seguidos em ordem, — a não ser o último, que deve ser... bem... o último — basta apenas que todos sejam cumpridos para que você alcance a redenção.

Você pode anotar sua Trilha na ficha ou fazer o download de um folheto só com a que escolher, disponível no site da Jambô. Preencha as lacunas com ideias de acontecimentos e NPCs que estejam na sua jornada. As palavras entre parênteses são exemplos de como elas podem ser preenchidas.

NÇÃO

Independente do seu nível, quando alcançar sua Redenção, você ganha +1 Habilidade, +2 e pode tirar uma carta a mais na Iniciativa e escolher a melhor.

vingança

Preciso me vingar de (nome) que (assassinou/sequestrou) minha/meu (povo/família/terras).

passo 1	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes por causa da minha vingança.
passo 2	Encontrar e ajudar (nome), a última vítima de (nome de quem está se vingando).
passo 3	Ir até o último local onde (nome de quem está se vingando) foi avistado.
passo 4	Resolver outro problema que (nome de quem está se vingando) causou pelo caminho.
passo 5	Encontrar o paradeiro de (nome de quem está se vingando) e fazer o desafio para um duelo.
passo 6	Vencer o duelo e completar minha vingança.

fuga

Acabei de escapar (da cadeia/dos sagrados/de outra gangue). Há uma boa recompensa pela minha cabeça.

passo 1	Usar sua condição de procurado para ajudar a gangue.
passo 2	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes por ser procurado.
passo 3	Sacrificar (algo/alguém) importante para mim, em nome da minha liberdade.
passo 4	Livrar-me do pior caçador de recompensas que estiver atrás da minha cabeça.
passo 5	Juntar o dinheiro necessário para pagar o preço pela minha cabeça.
passo 6	Eliminar minha situação de procurado pagando a dívida ou lidando com as autoridades.

dívida

Tenho uma dívida com um (mafioso/político) poderoso. Devo quitá-la ou pagarei com a vida.

passo 1	Esconder dinheiro da minha gangue para pagar minha dívida.
passo 2	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes por causa da minha dívida.
passo 3	Encontrar um trabalho que dê muito dinheiro, mas é muito mais arriscado do que o normal.
passo 4	Juntar o valor de metade da minha dívida, ou conseguir um desconto.
passo 5	(Roubar/enganar) alguém que eu amo para conseguir ainda mais dinheiro.
passo 6	Pagar minha dívida.

remorso

Cometi um crime impensável contra (minha gangue/ família/meu povo).

passo 1	Não (matar/roubar/andar à cavalo) como conduta punitiva para meu remorso.
passo 2	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes por causa do meu remorso.
passo 3	Reencontrar aqueles que sofreram por minha causa e fazer um serviço importante para eles.
passo 4	Encontrar uma forma de compensar (minha gangue/família/ meu povo) pelo ato que cometi.
passo 5	Sacrificar as (minhas posses/ vida atual/ alguém importante) para conseguir o perdão.
passo 6	Expiar o remorso dentro de mim e viver com o coração mais leve.

recomeço

Já fui um grande (bandido/ xerife/caçador) no passado, me aposentei e perdi minha honra.

passo 1	Realizar uma façanha que prove para minha gangue que eu ainda posso ser útil.
passo 2	Encontrar alguém do meu passado que ainda se lembre de minha reputação.
passo 3	Aprender ao menos 2 novas habilidades (isso pode ser conseguido com a evolução do personagem).
passo 4	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes pela minha busca por recomeço.
passo 5	Repetir duas façanhas tão épicas (roubos/salvamentos/capturas) quanto as que fiz no passado.
passo 6	Recuperar minha honra, glória e fama que tinha no passado.

ambição

Vou me tornar (maior/melhor/mais rápido) (duelista/jogador/bandido) que já pisou no Oeste Selvagem.

passo 1	Encontrar três outros (duelistas/ jogadores/bandidos) para (duelar/jogar/enfrentar).
passo 2	Causar problemas para minha gangue ao menos três vezes por causa da minha ambição.
passo 3	Fazer ao menos três grandes (duelistas/jogadores/bandidos) conhecerem minha reputação.
passo 4	Perder alguém importante por causa da ambição. (Este passo não pode acontecer primeiro).
passo 5	Fazer amizade com um (rival/ xerife/ bandido) que tem a mesma ambição que eu.
passo 6	Vencer o (duelo/jogo/combate) e me tornar (maior/melhor/mais rápido) do Oeste Selvagem.

1 Crie um começo e um fim. Qual é o problema e como é possível resolvê-lo de uma vez.

2 Cause problemas para você e para sua gangue. Sua jornada precisa ter consequências que afetam todos ao seu redor.

3 Pense em algum sacrifício. Algo ou alguém que você ama muito é deixado para trás por causa da sua redenção.

siga os passos para

CRIAR UMA TRILHA

4 Pense em NPCs ou situações que possam ajudar na sua redenção. Não deixe de acrescentar que eles podem querer algo em troca por causa da ajuda que podem dar.

5 O final não precisa ser feliz. Se redimir é resolver um problema, e essa resolução pode vir acompanhada por tragédia. Caso aconteça, você pode lidar com isso ou partir em uma nova jornada de redenção.

Depois que alguns malucos invadiram o Circo do Sol, mataram quase todo mundo e libertaram Golia, o gigante fugiu e agora é perseguido junto com os outros membros dessa gangue, ainda sem nome.

Mesmo livre, Golia enxerga sombras e vultos ao seu redor, como se o fantasma do Mr. D. estivesse atrás dele. Parece que Vanessa, a mulher que fora sua “mãe”, desapareceu no meio da confusão para talvez nunca mais ser vista. Golia está em Fuga, portanto essa é a Trilha irá percorrer.

Por três vezes, os agentes do Circo do Sol tentam emboscar Golia e sua gangue, e cansado da perseguição, Golia volta para o circo, quase extinto para descobrir quem é o mandante de sua captura e lá ele descobre que o Mr. D. sobreviveu por pouco.

Os tiros de Zói de Gato não foram o suficiente para acabar com ele.

Ao lidar com o Mr. D. e seus capangas, a gangue percebe que O Circo do Sol é apenas uma fachada para cultistas de Gaia, os tais dos Sagrados, a maior gangue da região.

Golia tem algumas escolhas a fazer, negociar para conseguir sua liberdade outra vez, fazer um serviço para os Sagrados, sacrificar Zói de Gato, líder da gangue, ou simplesmente cair na porrada. Todas as ações acima, fazem com que a Trilha de Golia seja percorrida.

Será que o Gigante finalmente irá encontrar sua paz e redenção?

Este foi o último passo para construir um personagem. Depois dele você já pode se reunir com sua gangue e se aventurar pelo Oeste Selvagem, mas só lembre de que tudo o que foi feito até agora serviu para que ele ganhasse vida, cor e importância não só para você, como para seu grupo inteiro. Então tome conta de seu personagem. Tente não colocá-lo em perigos desnecessários para que sobreviva até o final da jornada. Entretanto... Não coloque seu personagem acima da qualidade de vida do jogo. Atitudes descabidas, violentas, ofensivas ou que constranjam outros jogadores — ou o Juiz — não são justificáveis.

MAS É O QUE MEU PERSONAGEM FARIA...

A gente sabe que estamos nos desprendendo da realidade ao jogarmos RPG, mas ainda existe a ligação interpessoal entre as pessoas que estão jogando e seus personagens. Ou seja, qualquer tipo de atitude descabida, violenta, ofensiva ou constrangedora que seu personagem possa tomar, nada a justifica. Afinal, estamos em um jogo, e ainda por cima, coletivo. O bem-estar do seu grupo vem antes de qualquer ação que se possa tentar justificar.

Então pense, a ação que seu personagem faria vai ofender a identidade de alguém do grupo, atrapalhar a diversão de todos, e tornar a sua mesa de RPG um lugar desagradável e inseguro para alguém? Se a resposta for "sim" não faça, mesmo sendo o que "seu personagem" faria.

RECOMPENSAS

Inicialmente não há recompensas pela cabeça de seus PJ (a não ser que isso faça parte da **Trilha de Redenção**). Entretanto, se você resolver cometer atos criminosos publicamente, é bem provável que, em breve, os agentes da lei e outros caçadores de recompensa queiram levar sua carcaça para o xilindró. Quanto mais crimes o PJ cometer, maior fica sua recompensa e um número maior de agentes e inimigos aparecerão.

Na tabela abaixo, é possível consultar o quanto pedir de recompensa por cada tipo de crime cometido. Juízes também podem utilizar a tabela abaixo para criar valores pela cabeça de NPCs criminosos.

R50 .... Agressão
R100 ...... Agressão contra agentes da lei
R20 .... Agressão a cavalos
R100 ...... Arrombamento de cofre
R100 ...... Assalto
R400 ...... Assassinato
R500 ...... Assassinato de agentes da lei
R200 ...... Assassinato de cavalo
R50 .... Destruição de propriedade
R100 ...... Furto
R10 .... Insultar agentes da lei
R200 ...... Incêndio
R250 ...... Roubo de cavalo
R200 ...... Roubo de diligências
R150 ...... Roubo de propriedade
R400 ...... Roubo de trem
R200 ...... Sequestro
R300 ...... Sequestro de agentes da lei
R10 .... Vandalismo

EXPERIÊCIA

Ficar em casa no sofá, lendo livros e jornais pode até deixar você bem informado, mas não vai fazê-lo “criar casca!” O conforto da lareira quentinha dificilmente irá o preparar para a vida! Não põe você para caminhar na direção da sua redenção e da sua felicidade. Jogar Sacramento RPG é para quem tem coragem de encarar perigos, superar limites e ver o próprio sangue escorrer para fora do corpo de vez em quando — apenas na ficção, obviamente.

Você só irá valorizar o horizonte de verdade quando estiver lá, respirando o ar mais puro e encarando as montanhas, os rios, florestas e paisagens de tirar o fôlego.

Conforme as sessões passam e superam desafios, seus personagens evoluem e ficam mais experientes para aprimorar suas habilidades e seus manejos. É o que transforma o desafinado som das seis balas do seu revólver em uma verdadeira sinfonia da morte.

Para subir de nível, é necessário **Pontos de Experiência (XP)**, que são distribuídos pelo Juiz ao final de cada sessão. Cada nível demanda uma quantidade de **XP** e contém **Atributos**, **Habilidades** e **Antecedentes** ganhados.

Quando a sessão acabar, responda as perguntas listadas a seguir.

Você recebe **1 XP** para cada resposta “sim” que der. Se todos da mesa concordarem, é possível alterar e criar novas perguntas para a lista ou retirar algumas e adicionar outras. Isso muda o ritmo de evolução da sua campanha, mas também torna o jogo mais diverso. Além disso, ajustar a quantidade de **XP** para suas sessões pode tornar sua campanha mais longa ou mais curta.

as 5 perguntas

1. Seu PJ chegou vivo ao final da sessão?
2. Seu PJ tem mais dinheiro do que no começo da sessão?
3. Seu PJ fez algo que ajudou seu bando de alguma forma?
4. Seu PJ resolveu o problema de alguém?
5. Seu PJ terminou a sessão com alguma Carta de Sina?

nível	XP	bônus por nível
1	0	–
2	10	+1 para cada ponto em Físico (min. 1) +1 Ponto de Antecedente, +1 Habilidade
3	20	+1 Ponto de Atributo, +1 Habilidade
4	30	+1 para cada ponto em Físico (min. 1) +1 Ponto de Atributo, +1 Habilidade
5	45	+1 para cada ponto em Físico (min. 1) +1 Ponto de Atributo
6	65	+3, +1 Ponto de Atributo, +1 Habilidade

A pessoa que vai de lá pra cá no Oeste Selvagem gastando a sola de bota só pode estar meio *tantan das ideia*. Ninguém que se preze fica sem uma boa montaria para ser sua melhor amiga e ser carregado nas *cacunda*. Do cavalo mais bonito ao burrico mais coitado, sua montaria é sempre obediente se tratada com carinho. É por isso que a qualidade da sua montaria é medida apenas pelo poder da amizade entre humano e animal.

Montarias possuem dois Atributos e sua qualidade também é definida pela sua Fidelidade. Além disso, ao usar 1 Movimento montado, o PJ se move 10m, em vez de 3m. Para criar uma montaria para chamar de sua, acompanhe os passos a seguir.

Distribua 3 pontos entre os dois Atributos abaixo.

potência

Potência é o quanto a montaria acelera, corre e mostra sua força nas quatro patas. Para correr, alcançar, apostar corrida e tudo que envolve a velocidade da montaria, é feito um **Teste de Potência** do animal somado com o **Antecedente Montaria** do PJ. Resumindo: 1d6 + Potência + Antecedente contra NA 6.

resistência

A **Resistência** determina o quanto o animal é forte para uma longa jornada, ferimentos ou doenças. Montarias têm **6** e **6** **+1** para cada ponto neste Atributo.

FIDELIDADE

Este é um parâmetro semelhante ao **Nível**, que representa o quanto pessoa e montaria estão em sintonia. A Fidelidade começa no **Nível 0** e vai até o **Nível 5**. Os níveis aumentam conforme seu PJ cuida, interage e realiza diversas façanhas junto com a montaria. No final de cada sessão, o Juiz decide se a Fidelidade entre ambos aumentou. A cada Nível de Fidelidade, alguns bônus e comportamentos são alterados na sua montaria.

A Fidelidade também pode diminuir se a montaria for mal-tratada, mal-cuidada, esquecida ou abandonada, até o caso dela querer fugir e nunca mais aparecer. As mudanças de cada nível de Fidelidade estão na tabela abaixo.

Fidelidade	bônus
0	Montaria estranha: sem bônus.
1	Ela atende quando chamada pelo nome.
2	Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.
3	Quando chamada, vai até você se estiver dentro de 500m de raio.
4	Sem penalidades para saltar obstáculos perigosos.
5	Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.

O grande catálogo de Equipamento

É preciso se proteger do frio, usar um chapéu pro sol não cegar e carregar uma ou duas armas, só por precaução. Ah! Não esquece que até bota chique vira casa de cobra e também é bom levar algo para mastigar. Já aproveita para encher seu cantil de água... ou de pinga!

Você começa com modestos

₹200

para gastar com tudo. Tudo mesmo! Suas meias, ceroulas, chapéus e até suas armas. O custo dos itens está nas tabela (use o preço máximo, não vale barganhar nessa primeira compra). O dinheiro que sobrar fica com você no início da jornada. Para comparação, ₹1 (1 réis) no Oeste Selvagem é igual a 50 reais de hoje em dia.

Para atravessar o Oeste Selvagem, viajantes sabem que é preciso levar apenas o indispensável. Por isso, o espaço para carregar suas coisas é bastante limitado. Mas lembre-se, NÃO PODE FALTAR CAFÉ! Obrigado!

Cada mochila contém 10 espaços, representados pelas linhas na sua ficha, enquanto cada item possui um tamanho e os espaços que ocupam. Alguns itens ocupam 1 espaço. Itens maiores podem ocupar 2 ou 3 espaços enquanto itens menores podem ocupar (½) espaço. Ou seja, dois destes ocupam 1 espaço. Roupas, chapéus, botas, ponchos, tudo o que o personagem estiver vestindo, não ocupa espaço na mochila.

Já revólveres e suas munições geralmente são carregados em coldres, enquanto fuzis e espingardas, e suas munições são levados em bandoleira. Munições também podem ocupar espaço na mochila se forem guardadas lá. Dinamites e facas ocupam (½) espaço e ainda têm um limitador de quantidade a serem carregadas na mochila. Alguns itens menores diminutos, como moedinhas, botões e pingentes, por exemplo, não ocupam espaço na mochila.

Se sua mochila inteira estiver ocupada você não pode colocar mais nada dentro dela. Será preciso escolher bem o que levar ou jogar fora. Uma montaria pode carregar 15 espaços adicionais, enquanto uma carroça pode carregar até 30, geralmente usada para transportar algo que jamais caberia numa mochila, como um canhão ou uma metralhadora montada, que tal?

Armas, Coldres & Bandoleiras

A chance de dar um tiro no próprio joelho é bem grande para quem carrega um revólver diretamente no veio da calça. Motivo pelo qual as armas são carregadas em coldres e bandoleiras.

Esse tipo de adereço também foi pensado para ganhar mais praticidade e rapidez na hora de alcançar munições e recarregar a arma, ou seja, quem estiver sem uma bandoleira ou sem um coldre, precisa gastar 2 Ações de Combate para apanhar a munição e 1 Ação de Combate adicional para recarregar.

É possível carregar NO MÁXIMO quatro armas consigo, armazenadas em qualquer combinação de bainhas, coldres e até duas bandoleiras, além de UMA faca que não conta nesse limite. Você pode combinar essas armas como quiser (duas na cintura e duas às costas) e elas não ocupam espaço em sua mochila. Armas adicionais ocupam espaços na mochila e, para pegá-las no meio do combate, é preciso gastar 2 Ações de Combate.

Munição

Cada coldre (e seu cinturão) pode carregar um revólver ou arma semelhante e até 36 balas de revolver. Uma bandoleira pode carregar um fuzil ou espingarda e até 24 balas dessas armas e uma bainha pode carregar uma faca, espada ou arma branca equivalente. Toda a munição que não está em coldres ou bandoleiras ocupa espaço na mochila conforme seu tipo (veja a p. 56). Para resgatar munição na mochila é preciso gastar 2 Ações de Combate.

DINA
MITE R30 UN.

Áreas & Explosivos

Dinamites, TNT, metralhadoras e canhões atingem mais de um oponente. São armas realmente devastadoras e que podem fazer um bom estrago na vida de todo mundo, tanto que não se limitam a prejudicar um único alvo. Explosivos e molotovs causam dano em uma área de 1,5m de raio. Metralhadoras são armas devastadoras que atingem todos os alvos em linha, enquanto canhões funcionam como explosivos, só que sua área de impacto aumenta para 3m de raio. É preciso usar 1 Movimento e 1 Ação de Combate para acender o pavio de um explosivo e jogá-lo no alvo.

Além disso, no Teste de Violência para atirar o explosivo é preciso atenção caso o dado caia com o número 1. Se isso acontecer, faça um Teste de Resistência de Velocidade. Se você falhar, a bomba explode na mão do usuário. Isso acontece apenas com explosivos, outros ataques horríveis terão outras consequências.

Alcances

Se você gosta do uso de mapas e miniaturas, assuma que alcances “curtos” ou “perto” se referem a 9m; alcances “médios” são 30m; alcances “longos” se referem a 90m.

O Presidente deixou as terras do Oeste por uma bagatela que só! Muitas destas pessoas que se estabeleceram na região, usaram suas terras para criar gado, galinhas, cabras e porcos para consumo próprio e de suas famílias.

CRIAÇÕES E ANIMAIS	PREÇO
Apicultura	R5- R10
Bodes/cabras (unidade)	R10- R100
Bolsa de montaria	R2- R10
Bovino	R10- R300
Canoa	R20- R50
Carroça	R15- R30
Carro	R1- R25
Cavalo	R1- R250
Curral (dia/semana)	R1- R2
Galinhas	R1- R3
Mulas/Burricos	R1- R100
Ovelhas/Cordeiros	R5- R5
Sela	R3- R10
Suínos	R10- R30

Bolsa de Montaria. Necessária para transportar objetos e armas no cavalo. Comporta mais 10 espaços para armazenar ainda mais itens e armas.

Carroça. Utilizada para grandes travessias pelo Oeste Selvagem. Elas são feitas para pessoas levarem todos os seus pertences e também como abrigo durante as viagens, o que justifica as lonas que as cobrem. Comporta 30 espaços para armazenar itens.

Carro. Uma grande prancha de madeira com rodas, geralmente puxada por bois ou cavalos. Serve para transportar itens muito grandes ou uma grande quantidade de coisas. Comporta 20 espaços para armazenar itens.

Curral. Se precisar deixar sua montaria esperando, por favor, não deixe-a no relento. Currais cuidam muito bem de seu melhor amigo, que irá ficar feliz e contente, esperando você voltar. O serviço de um curral envolve banho, alimentação e diversos outros cuidados.

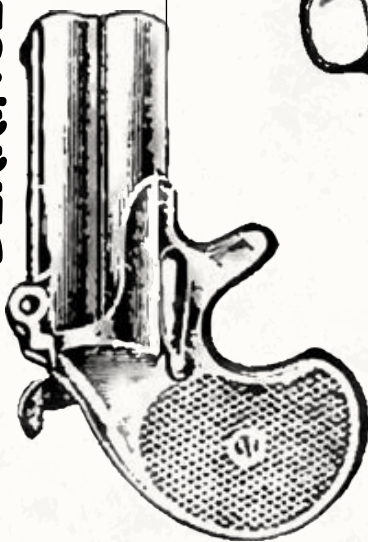
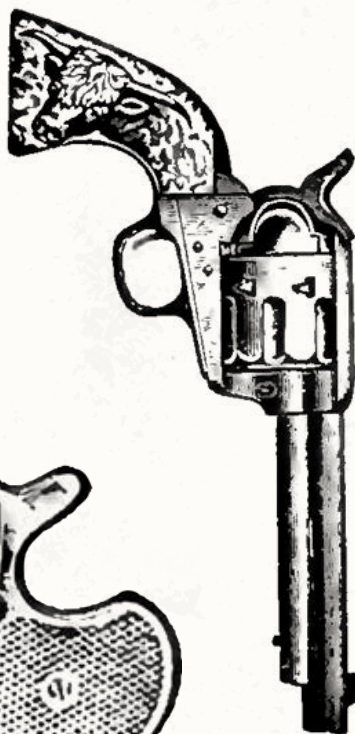
Catálogo de Armas

É possível encontrar uma loja de armas em quase todos os povoados e cidades da região, mas apenas Belo Horizonte e Sacramento possuem as últimas atualizações belicosas, que vêm direto do Estrangeiro, e nem todo mundo tem o privilégio ou o dinheiro para adquiri-las. As novidades são os canos alongados, alavancas, calibres maiores e dizem os rumores que inventaram até um revólver automático, que atira várias vezes sem precisar ser engatilhado.

Nas tabelas abaixo você irá encontrar o tipo de arma, a quantidade de munição carregada, a quantidade de Ações de Combate para recarregá-la, o preço variável dela, com um valor mínimo e máximo a ser negociado por lojistas, o dano que causa e o espaço que ocupa.

ARMA	BALAS	RECARGA	PREÇO	DANO	ESPAÇO
Revólver	6 balas	2 ações	R15- R25		1 linha
Fuzil	5 balas	2 ações	R25- R40	3	3 linhas
Espingarda	2 balas	1 ações	R25- R40	longe 2 perto	2 linhas
Garrucha	1 bala	2 ações	R10- R20	2 apenas perto	1 linha
Zarabatana	------	------	R3- R10	+ veneno	1 linha
Estilingue	------	------	R1- R5	2	1 linha
Boleadeira	------	------	R1	3	1 linha
Arco e flecha	------	------	R25- R25		1 linha
Faca	------	------	R1- R5	3	coldre
Sabre (Espada)	------	------	R5- R25		bainha
Lança	------	------	R15- R25		--------
Machadinha	------	------	R5- R10		1 linha
Machado de lenha	------	------	R1- R2	2	2 linhas
Martelo de mão	------	------	R5- R10		1 linha

ACESSÓRIOS E MUNIÇÃO	PREÇO	ESPAÇO
Bainha	R3 - R10	________
Bandoleira	R5 - R20	________
Coldre	R4 - R15	________
Munição de revólver (caixa com 12 balas)	R3 - R8	1 linha
Munição de espingarda (caixa com 6 balas)	R7 - R10	1 linha
Munição de fuzil (caixa com 6 balas)	R6 - R12	1 linha

ESPINGARDA
₹40
₹10
NAVALHA
DERRINGER
₹300
REVÓLVER
₹15

ARMAS ESPECIAIS

Não é o dinheiro que define qualquer conceito de civilização, muito pelo contrário. O dinheiro serve apenas para ser acumulado para que poucos tenham muito e se sintam poderosos. Estes mesmos seres repugnantes, de modo a compensar suas próprias pequenezas e fragilidades, precisam mostrar força e o fazem com arrogância e violência. É por isso que usam seu dinheiro podre para trazer do Estrangeiro as mais novas armas e tecnologias.

ARMA	BALAS	RECARGA	PREÇO	DANO	ESPAÇO
Pistola automática	11 balas	2 ações	R1000 - R2000	☠	1 linha
Magnum de cano alongado	6 balas	2 ações	R2000 - R4000	2☠	1 linha
Mauser C69	15 balas	1 ação	R2000 - R4000	☠	1 linha
Carabina de repetição	7 balas	2 ações	R1000 - R2000	2☠	2 linhas
Derringer (revólver escondido)	2 balas	1 ação	R300	☠	1 linha
Espingarda de cano serrado	2 balas	2 ações	R50 - R150	3☠	2 linhas
Canhão de cavalaria	1 bala	2 turnos	não se vende	6☠	—
Metralhadora montada	—	2 turnos	não se vende	3☠	—
Explosivos (TNT/Dinamite)	—	3 ações	R30 -R40	5☠	½ linha

Pistola Automática. Esta arma ainda é um protótipo daquela que seria inventada apenas em 1911. É conhecida como *Single-Action*, ou seja, não é preciso puxar o cão do revólver e depois o gatilho, basta mirar e atirar que a arma já sai cuspindo bala. Com ela, é possível dar um tiro adicional por Ação de Combate.

Magnum de Cano Alongado. É um revólver grande, com cano alongado e funciona como um revólver comum, puxando o cão, depois o gatilho. A diferença é que seu calibre .357 causa um dano devastador.

Mauser C69. Mais encorpada e robusta, esta arma de calibre 7.63mm. se destaca por ter um carregador maior, comportando até 15 balas no carregador.

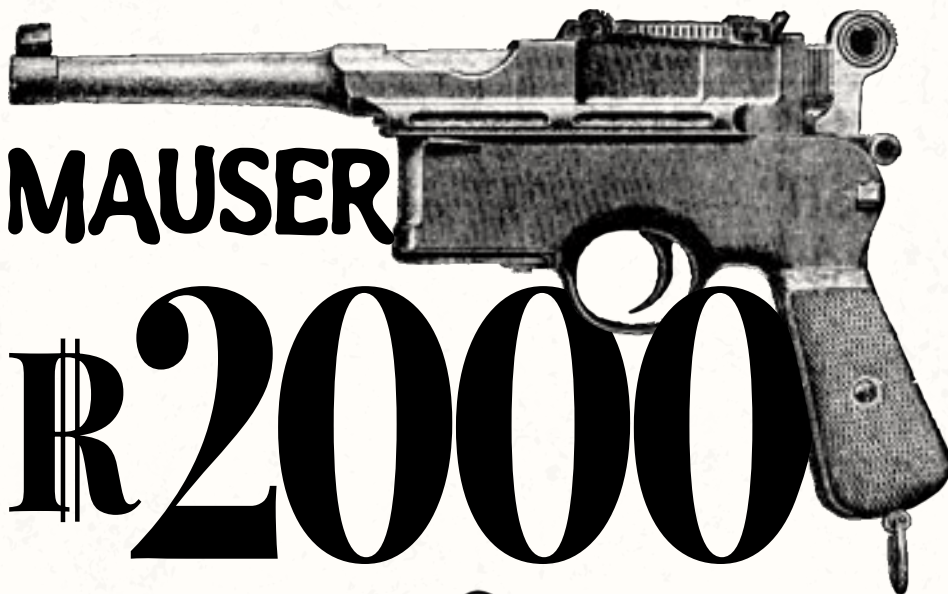
Carabina de Repetição. Muito utilizada para a caça, esta arma é versátil ao atirar em média ou longa distância. Com a carabina você pode dar um tiro adicional com sua primeira Ação de Combate no turno, com penalidade -1 nos Testes de Violência.

Derringer. É um pequeno revólver de apenas uma bala. O segredo é que a arma é acoplada a uma pequena esteira de molas que pode ser presa ao punho de seu usuário, geralmente vestido com uma jaqueta de mangas complidas para esconder o revólver. A pequena esteira empurra a Derringer para fora da manga até o alcance da mão. Por ser discreta, esta arma permite aproveitar os bônus da Habilidade Ataque Sacana.

Espingarda de Cano Serrado. Serrar o calibre de uma espingarda é muito mais difícil do que parece. Por isso deve ser algo feito unicamente por especialistas. Serrar o cano faz com que a arma diminua o alcance dos tiros, mas aumenta o dano. Outra vantagem é que a espingarda de cano serrado fica bem menor, podendo ser portada em uma única mão e levada no coldre da cintura.

Metralhadora Montada. Como o nome diz, esta arma é tão pesada que precisa ser transportada com a ajuda de rodas. É preciso usar o turno inteiro para atirar

com ela e não há como mirar, ou seja, ela vai atingir os inimigos e os amigos que estiverem pela frente. Ela causa dano de 3 Círculos de Vida para cada Ação de Combate e Movimento que o PJ gasta usando a Metralhadora. Por exemplo: se seu PJ gastar 2 Ações de Combate e 2 Movimentos o dano da metralhadora será de 6 Círculos de Vida. No fim do turno a arma precisa ser recarregada.

Canhão Montado. Seus disparos atingem todos em uma área de 3m de raio, mas, por conta da rusticidade do equipamento, é bastante difícil acertar um tiro com precisão. Por isso, para acertar o tiro, é preciso fazer um Teste de Violência de NA 7 em vez de uma jogada contra a Defesa do alvo. Se falhar, você erra o tiro por 3m em uma direção aleatória. Se obter uma falha crítica, o tiro atinge um aliado e seus arredores.

Proteção

Coletes à prova de balas não existiam no Oeste Selvagem. O que se fazia era improvisar: itens de proteção eram panelas penduradas, placas de metal, enxertos de couro e outras tralhas. Por isso, os PJs podem “improvisar” itens de proteção, cientes de que estes não têm muita durabilidade e perdem sua eficácia rapidamente.

Os itens de proteção não aumentam a Defesa do PJ, mas reduzem o dano que ele pode tomar até um certo número de Círculos, em troca de prejudicar a mobilidade em combate por causa de seus tamanhos ou pesos. A tabela abaixo também indica um Limite de Dano, que é o quanto a proteção aguenta ignorar antes de quebrar e perder completamente sua eficiência. Quando o Limite de Dano é alcançado, o PJ precisa remover a proteção, ou continuará sofrendo suas penalidades, mesmo sem as vantagens desta proteção improvisada.

Por exemplo, um sobretudo tem redução de 1☠ e limite de dano 2☠. Ao sofrer dano usando um sobretudo, ele vai reduzir o dano em 1☠ e o limite de dano dela vai diminuir para 1☠. Se sofrer dano novamente, ela vai reduzir o dano em 1☠ e o limite de dano dele vai zerar, ou seja, ele vai quebrar de vez. Sem consertá-lo, você estará carregando peso morto.

Fique esperto! Itens de proteção não reduzem dano de explosões, apenas de tiros e ataques corpo a corpo. Estes itens também têm um custo em dinheiro, para que sejam fabricados, o que envolve o valor do material e mão de obra. Na tabela abaixo você encontra alguns tipos de proteção, quanto dano é reduzido, o limite de dano e as penalidades aplicadas aos PJs que as estiverem utilizando.

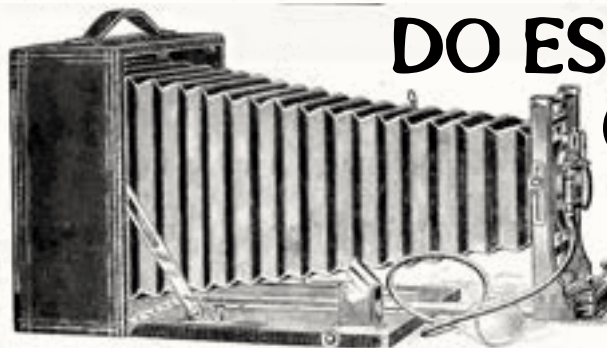
PROTEÇÃO	REDUÇÃO	LIMITE	PREÇO	PENALIDADES
Sobretudo	💀	2💀	R50- R70	-1 Ação de Combate (min. 1)
Colete de couro reforçado	💀	3💀	R100- R200	-1 Movimento (min. 1)
Colete de couro com madeira	2💀	4💀	R150- R250	-1 Ação de Combate (min. 1) -1 Movimento (min. 1)
Ombreiras de ferro	2💀	4💀	R400- R500	-2 Movimentos (min. 1)
Placas de metal	3💀	5💀	R100- R400	-2 Movimentos (mín. 1) -1 Ação de Combate (mín.1)
Panelas chumbadas	3💀	4💀	R200- R400	-1 Movimento (mín. 1) -2 Ações de Combate (mín.1)

Mercearia da Alegria!

Atenção! Atenção! Que o patrão ficou maluco e saiu cantando pra todo lado que sua mercearia cheio de coisa boa tá com os melhores preços da região. Tem doce para a criançada e café para dar aquela acordada, do chapelão bonitão, unguento para curar a pele ralada e os mais lindos vestidos de gala. No catálogo você encontra tudo os trem que ocê precisa, seus preços e quanto peso eles ocupam na mochila.

ITEM	PREÇO	ESPAÇO
Açúcar (½ kg)	R1- R2	½ linha
Alcaçuz (doces)	R0,50 - R1	—
Atum (lata)	R0,10- R0,50	½ linha
Azeite (garrafa)	R2- R2	1 linha
Biscoitos	R0,50- R1	—
Carne Seca (1kg)	R1- R2	1 linha
Café (lata)	R0,50 - R1	máx. 3
Cenouras (5)	R0,05- R0,25	1 linha
Cerveja (garrafa)	R0,25- R1	1 linha
Chocolate (barra)	R1- R4	—
Conhaque fino (garrafa)	R40- R60	½ linha
Ervilhas (lata)	R3- R15	½ linha
Erva medicinal (½ kg)	R5- R50	½ linha
Farinha (½ kg)	R1- R2	½ linha
Feijão (Lata)	R0,50- R2	1 linha
Folhas de chá (½ kg)	R1- R2	1 linha
Fósforos (10)	R0,05- R0,10	—
Jornal	R0,25	—
Leite (½ litro)	R3- R5	1 linha
Maçã (3)	R0,10	—
Martelo	R0,50-R1	1 linha
Milho (lata)	R0,10- R0,50	½ linha
Mochila	R1	—
Óleo (lanterna)	R0,50- R0,25	½ linha
Ovos (6)	R1- R2,50	½ linha
Paierinho (5)	R0,50- R1	—
Pinga (garrafa)	R0,25- R1	1 linha
Pão de queijo (10)	R1-R2	½ linha
Sardinha (lata)	R0,10- R0,25	½ linha
Sabão (barra)	R0,10- R0,25	½ linha
Sopa	R0,50- R2	½ linha
Queijo (½ Kg)	R3- R6	½ linha
Tabaco (½ Kg)	R2- R5	½ linha
Tábua de lavar	R1- R3	1 linha
Tônico capilar (frasco)	R10 - R15	½ linha
Vinho (garrafa)	R10- R5	1 linha
Unguento (frasco)	R5- R10	1 linha
Uísque (garrafa)	R5- R10	1 linha

!!! NOVIDADE !!!

DIRETO
DO ESTRANGEIRO!
CÂMERA
PHOTOGRAPHYCA
APENAS
3mil Réis

Roda da Moda

Quer fazer sucesso por onde passa? Então venha conferir a última moda que veio diretamente das grandes cortes do Estrangeiro. Não? Você não liga para moda? Bom, pelo menos vai precisar de um chapéu para não queimar essa calvície no sol ardente do Oeste Selvagem! Confira o catálogo e vista seu PJ da maneira que quiser, modelos e cores são infinitas e cabe apenas à sua imaginação. Cada peça de roupa não vestida ocupa ½ linha nas mochilas.

ITEM	PREÇO	ITEM	PREÇO
Anel (latão - diamante)	R1- R1500	Lenço de pescoço	R0,50 - R1
Avental de médico	R2- R5	Leque	R1- R3
Batina	R1- R2	Lingerie	R3- R100
Bengala	R1- R2	Luvas	R0,25- R1
Boina	R0,50- R1	Gargantilha	R0,50- R1
Bolsa de mão	R10- R20	Gravata	R1- R5
Botas	R5- R10	Jaqueta	R10- R300
Blusa de inverno	R10 -R30	Óculos	R5- R25
Blusa de verão	R1- R5	Macacão jeans	R0,50- R3
Brincos (latão - diamantes)	R5- R1500	Meias	R0,10- R0,25
Broche (latão - prata)	R2 - R500	Paletó	R20- R50
Calça	R2 - R8	Perneiras	R10- R15
Camisa	R2 - R5	Pijamas	R1- R30
Camisola	R10- R25	Poncho	R1- R50
Cartola	R15- R20	Pulseira (lata - diamante)	R2- R2000
Casaco	R2- R15	Saia	R1- R15
Ceroulas	R1- R2	Sapatos	R2- R100
Chapéu	R5- R100	Sobretudo	R10- R200
Cinto	R1- R5	Sombrero	R5- R20
Colar (ferro - pérolas)	R2- R2500	Suspensórios	R1- R5
Colete	R3- R15	Vestido (trabalho - gala)	R2- R150
Echarpe	R1- R2	Tuxedo	R10- R50
Estetoscópio	R10- R50	Xale de lã	R1- R2

Uma zabumba, uma boa panela, ou uma corda para amarrar seu jegue. No Armazém você encontra tudo o que precisa para a sua viagem e ainda garante preço justo e qualidade. Venha conferir! Estes itens ocupam espaço na mochila, mas podem ser essenciais para desbravar o frio e o calor dos vários terrenos inóspitos do Oeste Selvagem.

ITEM	PREÇO	ESPAÇO
Acordeão (sanfona)	R30- R50	1 linha
Alicate de arame	R20 - R50	1 linha
Algemas	R2 - R4	½ linha
Arame (10m)	R3 - R5	2 linhas
Banjo	R50-R100	1 linha
Baralho	R0,50- R2	—
Barraca	R7- R12	1 linha
Berimbau	R1 - R2	1 linha
Binóculo	R25 - R40	½ linha
Brinquedo	R10- R20	½ linha
Bússola	R1- R5	—
Cadeado	R0,50- R1	½ linha
Cantil	R3 - R5	—
Corrente (2m)	R10- R25	1 linha
Corda (5m)	R1- R5	1 linha
Dados (3)	R0,50- R1	—
Detonador	R3- R5	1 linha
Foice	R10- R25	1 linha
Forcado	R10- R25	1 linha
Fósforos	R0,05- R0,10	—
Flauta	R2- R100	1 linha
Gaita (Harmônica)	R15- R25	1 linha
Ganzá (Chocalho)	R5- R10	1 linha
Gazuas (20)	R0,50- R1	1 linha
Graxa (pote)	R1- R2	½ linha
Isqueiro	R$5 - R30	—
Lanterna	R5 - R10	1 linha
Linha e agulha	R0,50- R1	—
Lona (2m)	R20- R30	2 linhas
Machado	R10- R25	1 linha
Marreta	R10- R25	1 linha
Óculos	R20- R50	½ linha
Óleo (lata)	R1- R2	1 linha
Pá	R1- R2	1 linha
Pandeiro	R60 - R80	1 linha
Panela	R3 - R10	1 linha
Pavio (10m)	R10- R15	2 linhas
Pé de cabra	R5- R10	1 linha
Pregos (20)	R0,50 - R1	máx. 20
Pederneira	R0,50 - R1	½ linha
Picareta	R10- R25	2 linhas
Relógio de bolso	R25- R50	½ linha
Sabão (Barra)	R0,25- R0,50	máx. 2
Saco de dormir	R0,25- R0,50	1 linha
Tesourão	R25 - R50	2 linhas
Tamborim	R10- R20	1 linha
Vara de pescar	R3 - R5	1 linha
Viola	R30- R60	1 linha
Violão	R30- R60	1 linha
Violino	R50- R100	1 linha
Zabumba	R30- R50	2 linhas

"Ô vendedor, me vê um guento, depois oto guento... AH... É UNGUENTO". Sim! Estes funcionam para tratar feridas, tosses, corizas, espirros, náuseas, uma dor de barriga, enxaqueca, um tal cancro mole, caganeira, verme, urticárias, mucuim, sete couro, espinhela franzina, frieira, entojo e todas as malezas que um cabra pode contraír ao se aventurar no meio do mato ou nos picos gelados que só a Selvageria do Oeste pode proporcionar.

Farmácia *da* Eficácia

Geralmente são vendidas em clínicas ou até em algumas mercearias, mas as últimas novidades são as injeções de adrenalina que chegam a restaurar vitalidade instantaneamente, mesmo que causem alguma rebordosa. Diversos membros dos povos originários do Oeste Selvagem preferem a medicina da terra, utilizando ervas, raízes e plantas para criarem pomadas e chás restauradores. Cada frasco dos itens abaixo ocupa ½ linha na mochila.

ITEM	PREÇO
Adrenalina (seringa)	R400- R500
Álcool (frasco)	R3- R5
Arsênico (frasco)	R2- R4
Babosa (erva)	R2
Boldo (erva)	R2
Cavalinha (erva)	R2
Cânfora (pasta)	R10 - R30
Erva-doce (erva)	R2
Folha de salgueiro (erva)	R3
Gengibre (raiz)	R2
Laxante (frasco)	R5- R10
Mil-folhas (erva)	R2
Morfina (ampola)	R50-R100
Pomada de cavalo (pasta)	R5- R10
Tônico milagroso (frasco)	R10- R50
Unguento (pasta)	R5- R10
Xarope de tosse (frasco)	R2- R5

Adrenalina. Ainda em fase experimental, este estimulante faz com que seus usuários tenham um aumento de ânimo e vida. A seringa é injetada com 1 Ação de Combate e recupera 3 instantaneamente. Porém, alguns instantes depois, normalmente no fim de um combate, acontece o efeito rebote. O usuário perde 1 Ação de Combate e 1 Movimento até conseguir descansar. Usar mais de uma adrenalina não acumula efeitos, mas gera mais perdas. Se o PJ perder todas as ações por causa da adrenalina, sofre uma parada cardíaca e morre.

Álcool. Desinfeta feridas podendo evitar envenenamentos ou inflamações ainda mais graves.

Arsênico. Ao ser administrado oralmente, ajuda a diminuir o efeito de peçonhas e venenos que estejam afetando o organismo. Em muita quantidade pode ser perigoso.

Babosa. A pasta de suas folhas pode ser usada para tratar dores musculares e também para limpar feridas. Também é bom para o cabelo.

Boldo. Chá serve para úlcera, dores musculares, dor de cabeça e insolação.

Cavalinha. No chá, a erva causa uma diarreia danada para desintoxicar venenos, tratar de cólera, malária, indigestão ou intestino preso.

Cânfora. Pasta que serve para machucados e dores musculares. Usar um pouco de cânfora no combate custa 1 Ação de Combate e cura 1.

Erva-Doce. Chá para curar prisão de ventre e incentivar flatulências (peidos).

Folha de Salgueiro. Bom contra febre alta e dores de cabeça.

Gengibre. Chá que ajuda a combater tosses, resfriados e febres.

Laxante. Líquido que ajuda a tratar constipações, inchaço, barriga dura e falta de fibra alimentar.

Mil-Folhas. Chá que ajuda na circulação respiratória, utilizado para desobstruir as vias nasais.

Morfina. Analgésico intenso, que causa sono e delírio. Utilizado como anestésico antes de cirurgias importantes.

Pomada de Cavalo. Ajuda sua montaria a curar 3☠ durante um descanso.

Tônico Milagroso. Vendido por charlatões que prometem curas milagrosas para impotência, calvície, tosse e tudo o mais que se pode curar. Ao tomar um tônico faça um Teste de Sorte. Se a carta for preta, seu PJ cura 3☠ instantaneamente, mas se a carta for vermelha, não há cura e você está envenenado.

Unguento. Uma pasta que ajuda na cicatrização de feridas. É o item de cura mais comum do Oeste Selvagem e cura 1☠ ao ser aplicado durante o descanso do PJ.

Xarope de Tosse. Ajuda a curar tosse e outras doenças pulmonares.

MAIS MOTIVOS, MENOS REGRAS

Apesar do chumaço de itens que você viu nas listas, deve ter visto que nem todos os descritivos contém regras de como cada uma das curas funciona.

Isso é proposital.

Nossa sugestão é que o Juiz e os PJs entrem num consenso sobre o uso lógico destes itens dentro da ficção, sem precisar de regras para pautarem essas decisões. Tudo isso para incentivar as mais diversas possibilidades de utilização daquele item que alguém pode conceber.

Afinal, muitos remédios eram experimentais e usados como venenos, soníferos, estimulantes, anestésicos ou até alucinógenos. Então tudo vai da criatividade de quem os utiliza. Pense que o álcool, por exemplo, tem diversas utilidades: serve tanto para desinfetar feridas quanto para fazer uma fogueira.

O papel dos PJs aqui é criar benefícios para cada um destes itens dentro da ficção enquanto o do Juiz é de incentivar a criatividade dos PJs quanto à utilização destes recursos.

Regras

sistemas e dinâmicas de jogo!

No começo do livro há uma explicação sobre o funcionamento das regras de SACRAMENTO RPG, mas foi mais rápida que jaguatirica correndo atrás do almoço. Agora a gente vai mais a fundo no sistema que faz o jogo funcionar. Um *sistema de RPG* é o conjunto de regras que cria parâmetros para tudo o que acontece dentro da ficção. São estas regras que criam a possibilidade de acontecer sucessos ou falhas, transformando a narrativa e a contação de história em um jogo propriamente dito, o que realmente dá significado ao G (Game) do RPG.

Em alguns momentos, como logo a seguir, trataremos um pouco da dinâmica, que é uma proposta de comportamento de PJs e Juízes ao interagirem com as regras deste jogo ou, em outras palavras, o método de aplicar as regras pelos autores do livro.

Sabemos que cada grupo de RPG pode ter sua própria maneira de jogar e que outros RPGs possuem outras dinâmicas, e tudo bem. A partir do momento que jogadores pegam o livro, as regras e dinâmicas passam a ser do grupo, não mais de seus autores. A grande magia dos RPGs de mesa é que os interlocutores são 100% humanos, não existem interfaces como as telas de um videogame, e isso torna cada mesa de RPG diferente e especial. Também é inevitável que se mude a maneira de jogar de um sistema de RPG para outro, conforme suas regras se diferenciam. As dinâmicas de **SACRAMENTO RPG** são totalmente diferentes das de jogos medievais fantásticos, por exemplo. Você não vai encontrar magias no Oeste Selvagem. **SACRAMENTO RPG** se passa "no mundo real", onde um tiro é mortal e, muitas vezes, a melhor escolha entre fugir e lutar é correr pela sua vida.

A proposta se baseia em dois valores:

UM

CRIATIVIDADE

Você sempre deve buscar as soluções mais criativas para problemas, independente do que seu PJ faria, mesmo que seja uma pistoleira de cabeça quente. Pense nos itens que está carregando, nas memórias que seu PJ possui, nos **Antecedentes**, no ambiente ao redor, ou até nos argumentos e contradições que possam vir do discurso de um NPC. Peça ao Juiz descrições mais detalhadas do cenário ao seu redor e repare em tudo o que possa servir de ajuda. O combate não deve ser a única forma de resolver os perrengues.

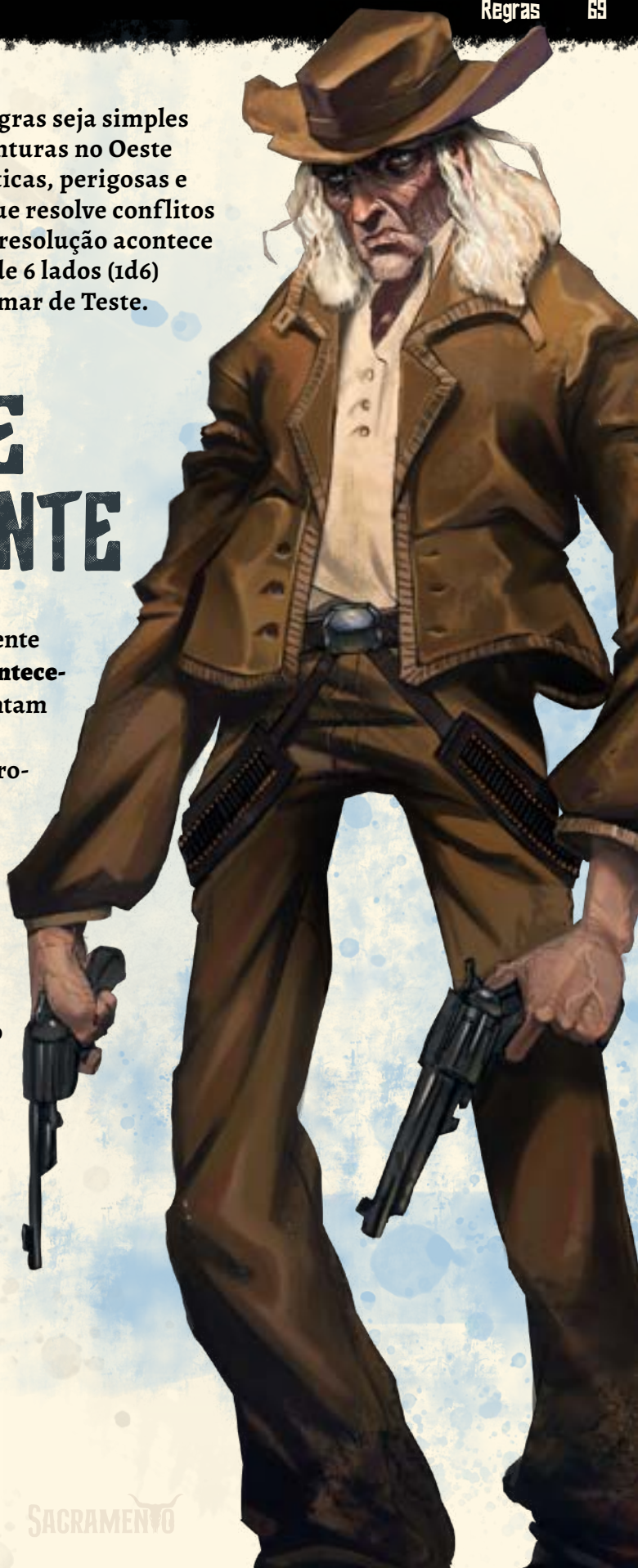
DOIS

ARBITRARIEDADE

Juízes têm total liberdade para arbitrar as decisões dos PJs usando o bom senso antes da aplicação das regras. Ou seja, é possível ignorar totalmente os testes se os PJs encontraram uma maneira criativa e plausível de evitar o risco que estão correndo. Nossa sugestão para o Juiz é que nunca esconda informações que ajudariam os PJs. Não falo sobre revelar o enredo misterioso de sua campanha, mas sobre algo que pode ser útil aos personagens: fatores no ambiente ficcional, descrições mais reveladoras, antecipações, trejeitos de personagens importantes etc.

A ideia é que o sistema de regras seja simples e direto para que suas aventuras no Oeste Selvagem sejam ágeis, frenéticas, perigosas e emocionantes. É o sistema que resolve conflitos em situações de risco, e essa resolução acontece através da rolagem do dado de 6 lados (1d6) — que também podemos chamar de Teste.

TESTES DE ANTECEDENTE

O passado do PJ está diretamente ligado aos seus pontos de **Antecedente**. Na ficção, eles representam tudo o que seu PJ sabe, baseado em alguma profissão ou rotina que teve no passado, até o momento em que o jogo começa. Se seu PJ não possui nenhum ponto em **Violência**, é bem provável que nunca tenha segurado um revólver, portanto a chance dele conseguir acertar um tiro é muito baixa. Mas ter estudado na Universidade de Medicina de Belo Horizonte é a justificativa por trás de seus vários pontos em **Medicina**, e seu trabalho é o de cuidar dos buracos de bala no peito dos outros cabras da gangue.

Quando existe uma situação na ficção em que há a possibilidade de algo dar errado, o Juiz pode aguardar uma resolução criativa da parte dos PJs, mas caso não haja, pode pedir um **Teste de Antecedente**. Dentre os 8 Antecedentes, cabe ao Juiz avaliar qual deles é mais adequado para a situação a ser superada. Se o seu PJ tiver uma justificativa boa o suficiente e que faça sentido na ficção, ele pode negociar com o Juiz a possibilidade de usar outro Antecedente em que tenha mais pontos e maior chance de sucesso.

SUCESSO

Quando o Juiz pede um **Teste de Antecedente**, o PJ rola 1d6 e soma os pontos que tem naquele Antecedente. Se o valor final da rolagem for igual ou maior do que o **Número-alvo (NA)**, que por padrão é **6**, o Teste é considerado um **sucesso!** Então, o PJ ou o Juiz pode descrever como superou o risco de maneira dramática e cinematográfica.

FRACASSO

Mas quando o **Teste de Antecedente** resultar em um valor menor do que o **NA**, a tentativa é falha e o pior acontece: a perda, o desastre. O Juiz descreve o que acontece como consequências do fracasso e cabe aos PJs lidarem com elas da melhor maneira que conseguirem.

Golia e seus novos companheiros fugiram às pressas enquanto eram perseguidos pelos fiéis alucinados de Gaia. Uma das carroças que estavam usando saiu do eixo. O Gigante se colocou a trabalhar enquanto os outros trocavam tiros. Uma situação com risco de falha.

Então o Juiz pede que Golia faça um **Teste de Suor**, que representa sua força atlética. Golia tem dois pontos em Suor então a jogada é 1d6+2. A tensão é cada vez maior, 1d6 é rolado e o número que aparece para cima é 5. Somando aos outros 2 pontos de Suor, o resultado é 7 (maior do que o NA 6), um sucesso! Golia descreve que junta toda a força e coloca a carroça no eixo. Resolvido o problema, a gangue bate em retirada, despistando seus inimigos.

Mesma situação: os tiros e a carroça sem roda. Golia faz sua jogada de 1d6+2. A tensão é cada vez maior e Golia, infelizmente, tira 2 na rolagem de 1d6. Mesmo se o resultado for somado a seus 2 pontos no Antecedente Suor, o resultado ainda seria 4, não alcançando NA 6.

Mesmo usando toda a força que tem, o gigante não consegue encaixar a roda de volta na diligência a tempo de continuar a fuga. Agora os Pavio Curto estão cercados de pistoleiros inimigos.

Forçar a Rolagem

Quando acontece um fracasso, o PJ pode escolher **Forçar a Rolagem** uma *única* vez por ***Teste***. Isso significa que ele sacrifica a própria segurança ou a de sua gangue para refazer o teste. O Juiz até pode propor que um PJ force a rolagem, mas ele não é obrigado a aceitar.

Ao forçar uma rolagem, o **NA** do teste que será feito novamente cai em um ponto (6 muda para 5). Legal, né? Fica mais fácil? ***Só que não!***

O Teste forçado pode ter sido um sucesso, mas algo de ruim também acontece, ou seja, ainda que o PJ tenha alcançado seu objetivo, o Juiz precisa adicionar um consequência ruim, como uma perda, aumentar o risco a longo prazo, ou deixar os PJs em uma situação ainda mais complicada do que já estavam. Esta consequência ruim, obviamente, precisa fazer parte do mesmo contexto da ficção que está em andamento, que não fuja da realidade daquela situação.

O caldo entorna mesmo, se houver uma falha no Teste forçado. Porque além de lidar com os frutos do fracasso, a consquência ruim proposta pelo Juiz ainda irá acontecer, ou seja, é preciso se preparar para resolver várias coisas de uma vez.

Ainda na cena de Golia e a carroça quebrada, no caso de uma Rolagem Forçada é possível dizer que mesmo consertando a roda, alguns mantimentos, armas ou dinheiro se perderam no pântano enquanto Golia chacoalhava a carroça. Ou que apesar de estar consertada, Golia não foi muito cuidadoso com a diligência, portanto ela está mais pesada, fazendo mal para os cavalos. Consequências sem ligação com o Teste de Antecedente costumam não fazer muito sentido na ficção e causam estranhamento. Imagine que o Juiz diga que novos inimigos aparecem do nada, ou que os cavalos morrem por causa disso. Fica estranho, né? Pode haver drama, mas nada destoante.

NÃO É PEMITIDO FORÇAR ROLAGENS NO COMBATE

SEM ANTECEDENTES, SEM TESTES.

Lascou! Seu PJ se meteu numa confusão nunca *dantes* vista na vida. Ele está lidando com algo que nunca fez, nunca viu e nem ouviu falar. E agora?

Neste caso, o primeiro dos dois fundamentos da dinâmica deste jogo é a proposta que todo mundo pode pensar em soluções além dos pontos que seus personagens têm nas fichas. Se pensar, com ousadia ~~e alegria~~ e criatividade, em ideias que correspondam à ficção, podem executá-las sem o menor problema.

Essa mesma lógica se aplica quando é preciso fazer um exercício mental para os PJs encontrarem uma solução para um problema que não se encaixa em seus **Antecedentes**. Sempre é possível resolver tudo com uma boa ideia. Veja o exemplo:

Depois da treta com os inimigos da carroça, Golia percebe que seu companheiro Horácio levou um tiro no bucho e está sangrando demais. É preciso estancar o sangue do velho ou ele vai estrebuchar até morrer. É óbvio que o Gigante não tem nenhum ponto de Antecedente em **Medicina**, afinal passou a vida dentro de uma jaula quando ainda era o Homem-Besta. Mas o jogador de Golia argumenta que seu personagem tinha acesso a muitos livros antigos e um deles falava de algo sobre tratar mordidas de animais.

Ele repara que na carroça existem algumas roupas e sabe que é preciso desinfetar a ferida. Golia vira um pouco de pinga no buraco da bala, depois entorna um pouco de água de seu cantil e, com as roupas, tenta estancar o sangue que jorra do buraco. O Juiz decide que as ações de Golia são o suficiente para garantir que Horácio consiga ficar vivo, pelo menos até a próxima cidade, onde poderão encontrar uma médica ou um médico de verdade.

TESTES CONTRA

Diferente do duelo onde a situação é mais tensa e dois PJs buscam ferir um ao outro, o Juiz pode utilizar um **Teste Contra** para situações mais corriqueiras. Ele pode acontecer quando dois ou mais PJs buscam alcançar o mesmo objetivo de maneira individual, como apostar uma corrida a cavalo ou competir na sinuca no salão do Tião. Quando acontecer, o Juiz escolhe o Antecedente que mais se adequa à peleja em questão e os PJs envolvidos fazem um **Teste de Antecedente**. Aquele que conseguir o resultado mais alto vence a disputa.

É possível forçar a rolagem em **Testes Contra.**

Golia, Gaspar e um punhado de Réis entre amboslO grandão quer o dinheiro para pagar a próxima lata de café enquanto Gaspar precisa "fazer a boa" com uma moça que se engraçou para o seu lado. O impasse está feito e o dinheiro é de quem ganhar no arremeço de ferradura, como dita a lei do Oeste Selvagem.

Observando a situação, o Juiz decide que o **Antecedente** que funciona melhor para resolver essa bagunça é Suor, pois este também pode significar as proezas físicas de cada PJ. Gaspar e Golia jogam 1d6 cada, somando ao resultado seus pontos em Suor. Golia rola o 6 +2 pontos de Suor, resultando em 8. Gaspar tira 5 +1 ponto em Suor, totalizando 6. Parece que teremos café quentinho para os Pavio Curto e Gaspar vai passar a noite dormindo sozinho.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Os horizontes do Oeste Selvagem podem ser implacáveis com as diligências e gangues despreparadas. O calor intenso pode derreter cérebros enquanto o frio das montanhas pode congelar justamente o dedo do gatilho. E as florestas? Imagine a quantidade de animais ferozes, venenosos e peçonhentos que confundem os viajantes com o almoço do dia?

Os **Testes de Resistência** servem para que os personagens consigam lidar com influências externas e situações adversas que surgem diante da gangue. Diferente dos **Testes de Antecedente**, aqui o Juiz escolhe um Atributo e este será somado à rolagem de 1d6.

Use o Atributo **Físico** para **Testes de Resistência** que têm a ver com o corpo do seu PJ, como: resistir a venenos, sede, calor ou frio extremo, ou o que possa comprometer seu organismo. Também serve para resistir aos efeitos de drogas, álcool ou qualquer outro alucinógeno.

Já a **Velocidade** pode ser um **Teste de Resistência** que define os reflexos do seu personagem, como esquivar-se dos fragmentos de uma bomba, pular para fora do trem no último segundo, antes dele cair no abismo de uma ponte quebrada, ou simplesmente não passar vergonha *catando cavaco* depois de escorregar numa casca de banana.

O **Intelecto** pode ser utilizado para perceber quando alguém estiver mentindo na cara dura para seu PJ e também pode ser pedido quando alguma memória ou lembrança importante precisa ser alcançada lá no fundo do seu cérebro.

Coragem é a força de vontade do PJ, é o quanto ele se mostra confiante e destemido mesmo quando tudo parece perdido. Este Atributo pode ser usado em **Testes de Resistência** contra intimidações, estresse extremo, ou situações em que seu PJ estaria paralisado de medo.

ANTECIPAÇÃO

Outro ponto que vale reforçar como dinâmica de jogo é o uso de um elemento chamado **ANTECIPAÇÃO**. Ela acontece quando o Juiz coloca, na ficção, indícios dos perigos que podem acontecer aos PJs antes de acontecerem. Os exemplos são muitos: pode-se encontrar pegadas e bosta fresca de urso para saber que há um animal feroz nas redondezas, pode-se visualizar algumas ondas na água do pântano e deduzir que ali existem cobras imensas, ou até se pode encontrar cogumelos lindos, vermelhos e grandes, prontos para envenenar a mente e o estômago de quem se atrever a comê-los. Se os PJs captarem as dicas e tomarem os cuidados certos podem evitar o perigo, e não precisam fazer um **Teste de Resistência**.

TESTES DE SORTE

O **Teste de Sorte** é usado em situações que não dependem de resistências ou antecedentes, mas do puro e simples acaso. Digamos que não se lida com conflitos ou dilemas, mas com situações "incontroláveis". Por exemplo, será que naquela gaveta eu encontro uma lata de feijão? Aqui, o Juiz pode usar 1d6 ou o baralho. No caso do dado, se cair um número par a resposta é **SIM** e ímpar é **NÃO**. Nas cartas, se tirar uma carta preta a resposta é **SIM**, enquanto para a carta vermelha a resposta é **NÃO**.

TESTE DE ANTECEDENTE OU TESTE DE RESISTÊNCIA?

Às vezes é possível confundir qual teste utilizar para qual momento da ficção. Para ajudar, pensem da seguinte maneira: quando o PJ está **AGINDO** para alguma coisa, ele faz um **TESTE DE ANTECEDENTE**. Quando o PJ está **REAGINDO**, ou seja, algo externo a ele o está afetando, o mais adequado é o **TESTE DE RESISTÊNCIA**, utilizando os Atributos do **PJ**.

As regras principais de **SACRAMENTO RPG** estão neste capítulo, mas há uma parte muito importante a se considerar: a da peleja, da treta, dos tiros e do combate. Na próxima seção, você encontra tudo o que precisa para resolver conflitos violentos no Oeste Selvagem. Outras regras, mais situacionais, também serão destacadas logo após a seção Combate, mas todas envolvem os **Testes** que já vimos neste capítulo.

Combate

O ano é 1880. Há alguns anos atrás, o Presidente assinou uma lei que deixou as terras do Oeste uma bagatela só. E junto com "felizardos" procurando uma nova oportunidade de vida, veio a pobreza, a desigualdade e, principalmente, a violência. Muitas vezes, lutar contra a injustiça é ir até as últimas consequências. Afinal, o Oeste Selvagem é uma terra sem lei, caótica, onde manda quem pode e obedece quem tem medo. Mas eu não vejo medo nos seus olhos, vejo?

Ó só, quando falamos de combate em **SACRAMENTO RPG**, é sempre bom relembrar que este jogo é bem danoso e mortal. Mesmo havendo vários *trem* que se pode fazer usando as Habilidades e os Antecedentes de cada PJ, fique sabendo que cada combate pode ser o último.

Então sim, a prosa é sempre a primeira e mais inteligente maneira de resolver um conflito. Seja uma negociata, um trato, uma rendição, ou algo que não crie a necessidade das armas serem sacadas. Portanto, Juiz, a recomendação é que sempre haja alguma alternativa ou chance de negociação, mesmo que seja no ápice do combate quando todo mundo tiver com sangue nos olhos e nas tripas.

Iniciativa

A primeira coisa a se fazer quando os argumentos acabam e começa o *risca faca*, é decidir a ordem de PJ na rodada. Dentro de uma rodada, cada PJ tem um turno para fazer suas ações. A ordem desses turnos é determinada pela Iniciativa.

Para determinar a Iniciativa, geral puxa uma carta do baralho. O Juiz puxa uma carta para os **NPCs** que estiverem no meio da peleja de acordo com seus **Níveis de Canalhice (NdC)**. As cartas são classificadas de **Ás (a maior) a 2 (a menor)** e algumas Habilidades podem conceder vantagens na Iniciativa. Nesses casos, o PJ puxa duas ou mais cartas e escolhe uma delas para usar como seu valor de Iniciativa, tendo uma vantagem tática no combate. **A carta de maior valor é a primeira a agir no combate, seguida pela segunda carta de maior valor e assim por diante até o PJ que tirou a menor carta.** No caso de cartas empatadas entre PJs, a ordem de Iniciativa é decidida entre eles. Se o empate for com os NPCs do Juiz, a carta deles sempre vence, ficando antes na Iniciativa. Sim, o Oeste Selvagem é muito injusto.

Cartas Especiais

Existem algumas cartas especiais na Iniciativa. Elas são: **Ás (A); Rei (K); Rainha (Q); Valete (J)**. Sim, as cartas mais altas do baralho, que podem fazer os PJs agirem primeiro no combate ***ou*** conceder alguns bônus conforme a tabelinha abaixo:

carta	bônus
A	+1 para Testes de Violência
K	+1 Ação de Combate
Q	+1 Movimento
J	+1 (caveira)

Mas muita calma nessa hora. Não é tão simples. Para ativar os benefícios da carta, o personagem precisa descartá-la e ir para o final da Iniciativa — sendo o último a agir. A outra opção é manter seu lugar na vez e não ativar os bônus das cartas.

Veja, é uma escolha tática e difícil, que pode mudar os rumos do combate. O descarte só pode ser realizado no momento em que as cartas são sacadas ou no fim de seu turno e não consome nenhuma ação. Todos os bônus valem apenas no combate para o qual as cartas foram puxadas.

INICIATIVA DO JUIZ

Muitas vezes no Oeste Selvagem, o *risca faca* acontece contra vários capangas e mercenários que receberam apenas meio copo de água e um pão murcho para arrancarem o couro da sua gangue. No lugar de tirar uma carta de Iniciativa para cada NPC que estiver na peleja, o Juiz tira uma carta para um grupo, que podem ser divididos pelos Níveis de Canalhice de cada agrupamento. Assim, o Juiz teria uma Iniciativa para um grupo de arruaceiros e outra para um grupo de pistoleiros, por exemplo, tornando o combate mais dinâmico.

O tempo fechou para os Pavio Curto. Sem carroça e cercados por capangas, a gangue só tem uma alternativa: levar todo mundo a óbito. O Juiz oferece o baralho. Horácio, Gaspar, Golia e Cristina puxam cada um uma carta, enquanto o Juiz puxa uma carta para cada grupo de Inimigos. Os resultados são: Horácio tira um 3 de paus, Golia tem um 6 de espadas, Cristina tira o 4 de paus, enquanto Gaspar saca uma Rainha de ouros.

O bando inimigo é feito de Buchas (um bando inexperiente) com NdC 1, outro grupo de Brucutus (um bando mais perigoso) com NdC 3, e também por Gutemberg (mini-vilão), um pistoleiro de NdC 5. Os Buchas tiram um 3 de copas, os Brucutus tiram uma carta 8 de ouros, enquanto Gutemberg puxa o 2 de espadas.

No fim, a ordem da Iniciativa fica a seguinte:
1) Gaspar - 2) Brucutus - 3) Golia - 4) Cristina - 5) Buchas - 6) Horácio - 7) Gutemberg

RODADAS, TURNOS E AÇÕES

Cada turno representa a quantidade de ações que cada um pode fazer naquele espaço de tempo. Neste tempo é possível fazer dois tipos de ações: os **Movimentos** e as **Ações de Combate**. Um PJ começa com 1 **Ação de Combate** e +1 para cada ponto que tenha no Atributo Coragem. Ele também começa com 1 **Movimento**, somando +1 para cada ponto em seu Atributo Velocidade.

Relembrando que Golia tem 1 ponto em Velocidade e 1 ponto em Coragem. Portanto, no seu Turno, Golia tem 2 Movimentos e 2 Ações de Combate.

Quando todas as **Ações de Combate** e **Movimentos** forem feitas, o turno do PJ ou do NPC termina. O próximo da Iniciativa faz suas ações, até que o último da Iniciativa termine de agir e a ordem recomece, abrindo uma nova rodada de combate. Uma rodada representa mais ou menos 10 segundos, o período de tempo em que todos os PJs e NPCs realizaram seus turnos. Ela começa com o primeiro personagem da Iniciativa e termina com o último. Ela também serve para marcar o lugar de cada PJ nessa breve linha do tempo, e é muito importante para estabelecer estratégias e criar vantagens táticas.

Um combate pode ter quantas rodadas forem necessárias e termina quando todos os PJs ou NPCs estiverem incapazes de continuar, se renderem, desistirem de lutar ou por qualquer outro motivo que faça sentido dentro da ficção.

Ações de Combate

São atitudes com a finalidade de, bem... machucar os inimigos ou fazer outras coisas durante o *vamovê*. Muitas vezes, **Ações de Combate** serão abreviadas pela palavra "ataque" (faz um ataque, sofre um ataque, recebe +1 em ataques etc.). Durante suas **Ações de Combate** você pode fazer o seguinte:

Atirar

Cada disparo conta como uma **Ação de Combate**. Algumas Habilidades e armas, entretanto, permitem mais disparos por ação; nesse caso o PJ pode dar o número de tiros indicado com uma única **Ação de Combate.**
Para acertar é preciso rolar 1d6 somados aos pontos do Antecedente Violência (ou só Teste de Violência). Se o resultado for igual ou maior do que a Defesa do alvo, o tiro acerta o alvo e o dano daquela arma é marcado na ficha do inimigo. Atenção! Rolar o número 1 no dado é empre uma falha, tanto para PJs quanto para NPCs.

Se o PJ quiser evitar muitas rolagens de ataque no seu turno, pode apostar no Tudo ou Nada, que é fazer uma única rolagem para todas as **Ações de Combate** que queira usar para Atirar. Se acertar, é recompensado com +1 no dano para cada tiro, mas ao falhar todos os tiros erram o alvo. Também leve em conta a cadência de tiros da arma, se você ficar sem balas, precisa recarregar para atirar novamente.

Mirar

Se quiser, o PJ pode gastar 2 **Ações de Combate** para mirar e aumentar suas chances de acertar o alvo. Ao fazer isso, o PJ recebe +1 em seu Teste de Violência para fazer aquele disparo. Ele também não pode gastar mais do que 1 Movimento no seu turno e o bônus máximo que consegue mirando é sempre +1, mesmo que o PJ gaste mais do que duas Ações de Combate para Mirar.

Lutar

Os testes para ataques corpo a corpo são bem parecidos com os testes para Atirar (1d6 + Violência), e a dificuldade também é a Defesa do inimigo. Cada golpe, como um soco ou uma machadada, consome uma **Ação de Combate**. A diferença é que os ataques corporais atingem inimigos que dificilmente estarão sob cobertura. O combate corpo a corpo tem mais impacto nos Círculos de Dor dos oponentes do que nos Círculos de Vida e, apesar de serem menos letais, interferem no andamento do combate de várias maneiras, criando outras vantagens. Na parte de Dano, ainda neste capítulo, há mais detalhes sobre isso.

RECARREGAR

Na lista de equipamentos existem diversos tipos de armas, incluindo revólveres, fuzis, escopetas e outros *trem*. Todas estas armas usam projéteis e é importante que durante o combate eles sejam contados, disparo a disparo. Por exemplo: um revólver leva seis balas no tambor, ou seja, pode realizar no máximo seis disparos antes de recarregar. Dependendo da arma, uma ou mais **Ações de Combate** precisam ser gastas para recarregá-la. Mas atenção! O tempo para carregar as seis balas é o mesmo para uma bala, então não existe maneira de reduzir o número de **Ações de Combate** para recarregar.

ATIRAR BOMBA

Vamos combinar que uma das armas mais poderosas em **SACRAMENTO RPG** é a dinamite. Ela costuma levar um ser vivo ao estado de morto em um único ataque. Porém, nem tudo é folia e fogos de artifício. Manusear uma bomba no meio do combate requer muito cuidado. É preciso gastar 1 **Movimento** e 1 **Ação de Combate** para poder fazer um Teste de Violência de NA 7. No caso de falha ao atirar a bomba, ela simplesmente não explode. Porém, se o dado rolar 1, ela ignora a tabela de críticos e explode na sua própria cabeça, afetando você, sua família, sua vaca e o que estiver no raio de explosão. Aí, no caso, será preciso passar em um Teste de Resistência de Velocidade para conseguir pular fora do BOOOM e evitar o dano do explosivo.

LAÇAR

Se o PJ quiser acabar o combate de forma a deixar seus inimigos vivos e provavelmente sem furos, pode humilhá-los com seu laço, amarrá-los e deixá-los vulneráveis. Para laçar um oponente — que precisa estar fora de qualquer cobertura — o PJ deve fazer um teste de **Antecedente Montaria** contra um **Teste de Velocidade**. Quem tiver o maior resultado vence. A mesma regra se aplica se o PJ for a vítima do laço de um NPC. Um alvo laçado está impedido de fazer Movimentos ou Ações de Combate. O que dá pra fazer é tentar se livrar do laço com um Teste de Suor ou Roubo. O alcance do laço precisa ser igual ou menor do que 6 metros de distância — não dá pra laçar alguém que esteja *lááááá* longe.

OUTRAS AÇÕES

Inúmeras possibilidades de ações podem acontecer no combate como xingar o oponente, levantar a calça, apanhar um objeto que tenha caído no chão, se pendurar no lustre, cuspir bebida, atirar cartas de baralho ou quaisquer outras atitudes que envolvam ações podem ser feitas com **Ações de Combate** ou **Movimento** e cada caso deve ser tratado à parte. Deve-se entrar num consenso sobre quais e quantas ações são necessárias para realizar o ato, mas é o Juiz que dá a palavra final.

Na sua vez da Iniciativa, Golia decide que não vai ter pena dos capangas que estão atacando os Pavio Curto. Com seus dois **Movimentos**, Golia se aproxima de Gutemberg, e declara que vai gastar suas duas Ações de Combate para usar sua Habilidade Quebra-Ossos.

Sem cobertura, a Defesa de Gutemberg é 5. Golia faz um Teste de Violência (1d6+2). O resultado foi: 3+2 = 5, exatamente o número que iguala a Defesa de Gutemberg. Golia tira o homem do chão e aplica um devastador SUPLEX! Esmagando a cabeça do cabra no chão!

Fogo-que-Dança da gangue dos Pavio Curto

ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS

Em um **Teste de Violência**, quando o dado der 6, jogue o dado novamente e torça para cair outro 6. Se isso acontecer, você tem um acerto crítico. Sua ferradura da sorte está funcionando e seu ataque teve um efeito sensacional. Do contrário, se cair 1 no dado, jogue-o novamente e se outro 1 aparecer, seu ataque foi uma falha crítica. Além de errar o tiro, você pode ter acertado uma pessoa inocente ou um aliado. As duas tabelas a seguir servem para determinar o que acontece em ocasiões de acertos ou falhas críticas. Role 1d6 e aplique as modificações imediatamente no combate.

1d6	acerto crítico
1	Mortal: +2 no seu turno.
2	Dança Maluca: o inimigo perde seu próximo turno no combate.
3	Desarmar: o inimigo não pode mais atirar com aquela arma.
4	Vantagem Moral: +1 para seus Testes de Violência até o fim do combate.
5	Vantagem Tática: +1 Movimento no seu turno até o fim do combate.
6	Marca da Vingança: o inimigo foge, mas jura vingança contra você.

1d6	falha crítica
1	Seu ataque acerta um aliado ou uma pessoa inocente.
2	Sua arma quebra ou, em caso de porrada, o dano é anulado.
3	Guarda aberta: +1 em testes dos inimigos contra você até o fim do combate.
4	Pressão: –1 no ataque contra os inimigos até o fim do combate.
5	Você está abatido e perde seu próximo turno para se recompor.
6	Você cai... igual bosta. E perde duas ações de qualquer tipo para levantar.

Movimento

Movimento determina o quanto você é veloz, ou seja, o quanto consegue correr, pular, se jogar atrás do barril e evitar tomar uns tiros de graça por estar dormindo de boca aberta. Você pode gastar seus Movimentos para tomar as seguintes atitudes:

Mover-se

Ninguém é bobo de ficar parado no meio do combate quando tem chumbo voando pra todo lado! Gaste 1 Movimento para percorrer 3m de distância. Contando que uma rodada dura 10 segundos, quanto mais Movimentos tiver, mais rápido você é.

Pegar Cobertura

Impossível contar quantas vidas foram salvas pela madeira de um barril. Muitas! Ainda mais no Oeste Selvagem. É preciso gastar 1 Movimento para se posicionar atrás de uma pilastra, de uma carroça ou de algum lugar que ajude a evitar que você seja atingido. A cobertura aumenta a sua Defesa em +1 se for parcial (deixar grande parte do corpo exposto) ou +2 se for completa (deixar o corpo pouco exposto). Também é preciso gastar 1 Movimento para sair da cobertura, caso queira atirar sem penalidades, e também não é possível usar algumas Habilidades quando estiver em cobertura. Atirar de uma cobertura parcial não interfere nos ataques, mas atirar de cobertura completa causa penalidade de –1 nos Testes de Violência para atacar.

Surpresa

Qualquer PJ que for pego de surpresa e desprevenido, se aliviando no meio do mato, assobiando uma musiquinha, pensando na morte da bezerra e nem aí pra nada, tem a Defesa reduzida para 3. A Habilidade Ataque Sacana faz você causar ainda mais dano em inimigos que estejam surpreendidos.

Fuga

Caso queira escapar da treta e sobreviver para ver o sol nascer no dia seguinte, você pode gastar todas as suas Ações de Combate e seus Movimentos para fugir. Se não tiver nenhuma ideia mirabolante para escapar, é preciso fazer um teste do Antecedente Suor se estiver a pé, ou Montaria se estiver a cavalo. Se os Testes falharem, a fuga não acontece e sua gangue será obrigada a continuar a lutar ou se render.

RENDER-SE

Lutar até o fim não vale tanto quanto estar vivo e sentir o ar entrando no pulmão com aquele leve odor de bosta de égua. Render-se é levantar os braços, largar as armas e contar com a piedade de seus inimigos. Se o grupo resolver se render, o Juiz deve usar a tabela abaixo para determinar a reação dos NPCs diante da súplica.

1d6	mãos ao alto
1	Sem prisioneiros e tiros para matar.
2-3	Os inimigos atiram a qualquer mínima reação.
4	Os inimigos fazem prisioneiros, mas permanecem com as armas na mão.
5	Sem mortes, apenas prisioneiros.
6	Os inimigos deixam os PJ irem embora sem problemas.

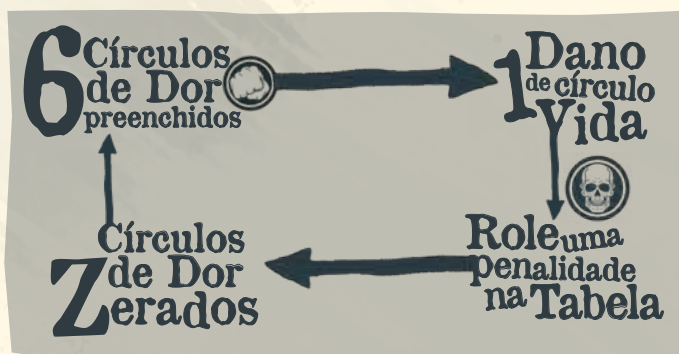
DANO

Quando um ser vivente é atingido por um ataque, ou seja, quando o Teste de Violência é igual maior do que seu valor de Defesa, o ser atingido deve riscar Círculos de Dor ou Círculos de Vida, a depender do tipo de dano. Lembrando que todos os PJs começam com 6, que se mantém igual para todo mundo, e 6 que podem aumentar com o tempo e com pontos em Físico.

DOR

Os ataques que causam dano nos Círculos de Dor não são necessariamente mortais, mas podem atrapalhar, e muito, a situação. Sempre que tomar dano nos , é preciso riscar uma quantidade de Círculos correspondente, e assim que você riscar o sexto , também deve riscar 1 Círculo de Vida. Além disso, algo a mais acontece: ao riscar os 6 role 1d6 na tabela abaixo e determine qual penalidade será aplicada no seu próximo turno.

1	Atordoamento	-1 Ação de Combate na próxima rodada.
2	Queda	Gaste um Movimento para se levantar.
3	Distração	Não pode atacar esse mesmo alvo no próximo ataque.
4	Sangramento	1 adicional por turno até o fim do combate.
5	Intimidação	É preciso se afastar do atacante na próxima rodada.
6	Desorientação	-1 em Testes de Violência no próximo turno.

Em seguida, todos os Círculos de Dor voltam à estaca zero, todos os riscos são apagados e o dano pode ser recobrado novamente, criando o ciclo abaixo.

VIDA...

Já as armas de fogo atingem diretamente os seus Círculos de Vida. Quanto mais dano você tomar, mais perto da morte estará; é bem fácil morrer no Oeste Selvagem. Sempre que for atingido, é preciso riscar um ou mais de seus 💀 e quando todos estiverem riscados, sinto dizer, mas parece que o trem da sua vida está chegando no fim da linha.

E MORTE

Quando todos os seus 💀 são riscados, você está quase abotoando o paletó de madeira. Agora é preciso fazer um **Teste de Morte**. Role 1d6 e caso o número 1 ou 6 apareça, você ainda está vivo. Gaste 1 Movimento e 1 Ação de Combate para recuperar 3 💀 e retornar para a peleja. Se outro número aparecer o PJ está morto. Você também pode gastar uma Carta de Sina para evitar a morte. Neste caso, não é preciso fazer o Teste de Morte, mas ainda precisa gastar as ações e recebe uma consequência permanente aleatória, de acordo com a tabela abaixo. Se já tiver feito um Teste de Morte no combate, você não pode fazer outro. Em vez disso, você morre e sua alma fica no limbo.

1d6	consequência permanente
1	–1 permanentemente no Atributo Intelecto.
2	Perdeu todos os equipamentos enquanto estava inconsciente.
3	Nada acontece.
4	Perdeu sua montaria enquanto estava inconsciente.
5	Perdeu 1 💀 permanentemente.
6	–1 ponto permanente em um Atributo à sua escolha.

RECUPERANDO VIDA

Coitadoceis, tudo estragado depois de tanto tomar soco no bucho. Mas não carece de se preocupar não, é só descansar num lugarzinho aconchegante que tudo melhora. Minimamente, os PJs restauram todos os seus e curam **2** por dia de descanso. Outros fatores podem aumentar a potência da recuperação, como unguentos, pomadas e xaropes feitos com plantas medicinais.

PJs com pontos no Antecedente Medicina podem aplicar um tratamento arriscado nos outros para ajudá-los a curar ainda mais Círculos de Vida com alguma ousadia. Faça um **Teste de Medicina**, se o resultado for um Sucesso, a cura do tratamento aumenta em **2**. Se falhar, o tratamento não surte efeito e o paciente não recupera Círculos de Vida, apenas de Dor. A tabela abaixo mostra a recuperação de vida, dependendo de cada possível circunstância.

descanso	cura
24 horas de descanso.	Todos os e 2
24 horas de descanso com cuidado médico.	Todos os e 3
Tratamento arriscado.	+2 ou nenhum!
Cura adicional por unguentos ou pomadas.	+1

COMBATE TÁTICO

O combate em **SACRAMENTO RPG** pode acontecer de várias maneiras. A mais simples é o que chamamos de Teatro da Mente, em que os Movimentos, as Ações de Combate, a posição dos PJs e de todos os elementos da cena são descritos e marcados apenas na imaginação.

Outra maneira bem interessante de organizar o combate, é usando mapas de batalha quadriculados. Neles, os PJ, os NPCs e os demais elementos são destacados com marcadores e miniaturas para levar em conta suas distâncias e posições. Ao lado há uma página que marca a posição dos elementos, distâncias, coberturas e dos PJs.

Cobertura completa:
+2 na Defesa,
-1 para atirar.
Cobertura parcial:
+1 na Defesa e sem
penalidades para atirar
1 Movimento
percorre
3 metros
de distância
1.5 metro.
Sem cobertura, sem
aumento de Defesa.
explodiu
raio de
explosão
de uma
bomba
1.5 metro

Outras Regras

Tudo de *bão* e de ruim pode acontecer nas vielas e estradas que ligam Araguari a Bom Fim. Nesta parte do livro, existem algumas regras de como o Juiz pode lidar com as desgraças mais comuns que podem acometer os PJs enquanto viajam por aí.

Enforcamento

A corda foi parar no seu pescoço, né? Tudo bem, a gente bem sabe que você é inocente e estes Novos Sagrados são *tudo* maluco. Morrer enforcado é feio, humilhante e de uma agonia indescritível. Dói, você fica sem ar e estrebuchando até sufocar. Se der sorte, seu pescoço quebra com o impacto e a caveira da foice encontra você rapidinho. Enforcamentos em praça pública são um verdadeiro espetáculo para quem assiste, um show mórbido que serve de exemplo do que acontece quando alguém sai da linha.

Quando há um ou mais PJs na situação de enforcamento, é preciso decidir a ordem de ações na Iniciativa, afinal é um momento tenso, de vida ou morte. Logo quando a corda estica você já pode riscar **3**+**2** para cada rodada que passar com a corda no pescoço. Morrer na forca não permite Testes de Morte; quando zera os Círculos de Vida, o PJ morre de imediato.

ARMADILHAS

Muito maior do que uma ratoeira, uma armadilha de urso é capaz de arrancar o tornozelo de uma pessoa. Também existem armadilhas naturais, como uma pedra solta por causa da chuva, um pântano cheio de buracos escondidos ou uma árvore quebrada, prestes a cair na cabeça da gangue. Armadilhas são ótimos desafios para um estilo de jogo focado em exploração, com grandes jornadas pelos recantos mais perigosos do Oeste Selvagem.

O Juiz pode antecipar o perigo das armadilhas descrevendo algumas pistas na ficção, como foi sugerido na dinâmica da Antecipação. Também é possível pedir um **Teste de Atenção** e ainda assim, caso haja uma falha, o Juiz ainda pode usar o Teste de Resistência como último recurso para ajudar os PJs a escaparem da armadilha.

A gangue de Golia foi encontrada, é preciso fugir mata adentro e encontrar um novo lugar para acampar.

Golia se coloca na frente do grupo, puxando os cavalos de carga. Ele sente que o chão sob seus pés está úmido e algumas folhas ao redor estão manchadas de sangue. Assim, o grandão decide parar a caminhada. Procurando com detalhes, Golia encontra um pequeno fio de palha, totalmente *muquiado* no meio dos arbustos. O desavisado que esbarrasse no fio, com certeza teria sua cara dilacerada por uma colmeia cheia de abelhas, pronta para cair.

Com cuidado, Golia passa o cavalo para frente e considera não alertar Gaspar sobre a armadilha, só para rir do rapaz com a cara estragada pelos ferrões. Mas, no final, avisa.

Horácio, lá no fim da fila, nem percebe o grandão avisando da arapuca, só quer saber de fumar seu paierinho.

O Juiz pede um Teste de Atenção para Horácio, que rola 1d6+ 2 pontos que tem no Antecedente em questão. Infelizmente o resultado é 4, não alcançando o NA 6.

O velho enfia o pé no fio *muquiado* e acaba ativando a armadilha. O Juiz decide que é possível desviar da colmeia com um Teste de Resistência de Velocidade. Horácio tem 2 pontos nesse Atributo e precisa alcançar 6 para ter sucesso. Ele rola 1d6+2 e obtém 3 no dado, resultando em 5, o que não é o suficiente para passar no Teste. A colmeia cai em cheio na cabeça do idoso, causando 3, que deve seguir o resto do caminho todo cheio de picada de abelha.

AFOGAMENTO

Apesar de riachos, lagoinhas ou o próprio mar serem os locais que muita gente usa para tomar banho, é normal o cidadão comum não saber nadar. Se os PJs resolveram adentrar lagoas e rios calmos, não é necessário pedir Testes para passar de um lado para o outro, mas como diz a sabedoria popular: "camarão que dorme, a onda leva", ou seja, quando as águas estão revoltas e profundas, como num rio forte ou no meio de uma tempestade em alto mar, o Juiz pode pedir um Teste de Suor para o PJ se manter nadando até ficar em segurança.
Se o PJ falhar, está se afogando e é capaz de segurar a respiração pelo número de rodadas igual a seu Atributo Físico **+1**. Se não for salvo neste tempo, perde **3** para cada rodada subsequente.

FOGO

Queimar, obviamente, machuca muito e pode levar à morte. A cada rodada que seu PJ estiver em contato com o fogo, você risca alguns Círculos de Dor. No caso de um fogo pequeno, como a queimadura de uma tocha ou óleo quente sobre uma mínima parte do corpo, você pode riscar 1 por rodada. No caso de chamas médias, como uma fogueira ou forno, risque 2 por rodada. No caso de uma sala em chamas e fogo para todo lado, o dano é de 3 por rodada. Se o PJ riscar todos os Círculos de Dor, além de lidar com as regras descritas em Dor e Vida, é preciso fazer um Teste de Físico para não desmaiar no meio das chamas.

VENENO

Comeu o cogumelo errado, foi picado por cobra ou tomou um dardo envenenado? Primeiro é preciso fazer um Teste de Físico contra o NA do veneno. Se for sucesso, o veneno em questão mal tem efeito sobre seu PJ, que no máximo vai soltar um peidão fedido. Agora, se falhar no Teste, o veneno funciona e é preciso cuidado, de preferência com ajuda de alguém que entenda do assunto passando em um Teste de Medicina contra o NA do veneno. Um veneno não tratado é eliminado pelo corpo em 1d6 dias (mas, dependendo do efeito, pode matar o sujeito antes disso).

Tabela de Venenos Comuns

veneno	descrição	dano/efeitos
Veneno de cobra (NA 7)	Paralisação contínua dos músculos e por fim, morte.	-1 Movimento (mínimo 0) Dano de 1 por rodada.
Mistura de toxinas (NA 6)	Debilidade progressiva, diarreia, vômitos e por fim, morte.	É preciso cagar imediatamente. Dano de 1 por rodada.
Cicuta selvagem (NA 7)	Colapso no sistema nervoso, espasmos e por fim, morte.	-1 Ação de Combate (mínimo 0) Dano de 1 por rodada.
Sonífero (NA 7)	Debilidade de percepção, fadiga, sonolência e por fim, *naninha.*	-1 em Testes de Atenção e Violência. Dorme em 2 rodadas.
Cogumelos alucinógenos (NA 7)	Alucinações, visões, euforia ou sonolência e desorientação.	-1 em Testes de Violência, 1 e 2 entram na Falha Crítica.
Veneno de aranha (NA 7)	Ardência, paralisação dos músculos e muita, muita dor.	Dano de 2 por Rodada.

QUEDA

Cair de certa altura tem grandes chances de ser prejudicial. Cair do cavalo, do segundo andar do salão ou de qualquer local que leve seu PJ de cara na lama causa alguns danos nos Círculos de Dor. Em termos de comparação, digamos que cair de um cavalo causa ,enquanto cair do segundo andar de uma casa causa 2. Rolar morro abaixo causa 3. Já cair de um penhasco? Bom, acho que não há dor que aguente o impacto dessa queda. Tome esses exemplos como métrica, em vez de se preocupar com metros, para determinar danos de queda.

Bebedeira

Não é à toa que todo cantinho do Oeste Selvagem tem um salão servindo algum tipo de aguardente e uma freguesia suspeita. Muitas vezes, é o único lugar onde uma pessoa tem a liberdade de gastar dinheiro, afogando as mágoas em um copo de cerveja.

Encher a cara é uma saída e também uma sentença, pois seu PJ pode usar o álcool como fuga para seus tormentos, alívio para as dores ou só como desculpa para deixar as lágrimas escorrerem por seu rosto pelejado. Quando você resolve ir além da conta na manguaça, o Juiz pode pedir um Teste de Resistência em Físico, aumentando o NA em **+1** para cada dose entornada.

No caso de um sucesso, o PJ não cai bêbado e recebe certas modificações até o próximo dia: **+1** carta na Iniciativa; **-1** em Testes de Violência; **+1** Movimento.

Se falhar no Teste, você desmaia e acorda no outro dia com uma ressaca lascada e com pouca memória da noite passada.

Role 1d6 para cada coluna da tabela a seguir, que indica as o que você fez enquanto estava na mão do palhaço.

Tabela de Bebedeira

1d6	ontem você...	com quem...	você acorda...
1	Fez amizade com...	um padre	No chão do salão.
2	Saiu no soco com...	uma vaca	Dentro de um caixão no cemitério.
3	Se casou com...	um coveiro	Numa cela na cadeia.
4	Perdeu uma aposta de...	um inimigo	No meio do mato.
5	Roubou algo de...	um interesse amoroso	No porão de algum lugar.
6	Contou seus segredos para...	uma árvore/planta	No chiqueiro/curral.

"Com a marvada pinga
É que eu me atrapaio
Eu entro na venda e já dou meu taio
Pego no copo e dali num saio
Ali memo eu bebo, ali memo eu caio
Só pra carregar é que eu dô trabaio"

Cartas de Sina

Ah *sô*, tem gente por aí que diz que a gente faz por merecer. Se *ocê* é uma pessoa boa, que faz caridade, *as coisa boa volta tudim procê*. *Doutro* jeito, se as coisas que você faz são ruins, sua sina é parar com a fuça nos cartazes de procurado, na cadeia e depois na forca. Cada um tem propósito, sonho ou mágoa. E quando seu caminho leva até a sina, resta saber se você vai ter coragem suficiente para laçá-la tal qual um boi bravo.

A não ser, é claro, que a morte apareça para dar cabo da sua vida antes de você percorrer os passos que precisa. As Cartas de Sina têm tudo a ver com o propósito dos PJ, afinal elas podem mudar destinos, criar reviravoltas e salvá-los do destino inexorável que se abate sobre a humanidade.

As Cartas são premiadas pelo Juiz, caso os requisitos sejam cumpridos, como indicado na lista a seguir:

Na prática, a Carta de Sina pode ser uma carta qualquer do baralho que o PJ pode manter com ele. Se for necessário o baralho inteiro para ser usado por outro motivo, determinar Iniciativas, por exemplo, o jogador devolve a carta — mas ele ainda possui uma Carta de Sina, mesmo que não esteja literalmente segurando a carta. Feito o uso, ele pode voltar a ficar com a mesma carta que possuía — é importante que seja a mesma, pois ela pode ser útil em Duelos e outras regras.

Cada PJ pode ter no máximo duas Cartas de Sina por sessão de jogo. Caso elas não sejam utilizadas, contam como 1 ponto de XP a mais no final da sessão.

Como ganhar cartas de sina?

...Realizando façanhas arriscadas e cinematográficas.

...Interagindo com a redenção do PJ de forma a agregar na ficção.

..Deixando de fazer algo egoísta quando existe a possibilidade.

...Resolvendo conflitos com boas ideias e criatividade.

...Colocando-se em risco para proteger algum inocente.

...Quando o PJ age de acordo com sua Trilha de Redenção.

Lembrando que o Juiz é quem irá mediar as Cartas de Sina; ele tem a palavra final de quem as recebe e por quais motivos.

Como usar cartas de sina?

...Refazer um teste no qual você ou algum aliado tenha falhado.

...Reanimar um personagem morto
(só pode ser usada até 1 rodada após a morte).

...Trocar cartas no Duelo.

...+1 ponto de XP no final da sessão.

Porém, sempre que uma Carta de Sina é utilizada, o Juiz também recebe uma Carta de Sina para utilizá-la em seus NPCs do mesmo modo que os PJs fazem. Inclusive nos duelos.

PERSONAGENS do JUIZ

(ou só NPCs mesmo)

Pois é *fi*, chegou a hora de falar sobre os Personagens do Juiz e como funcionam.

Também conhecidos por aí como NPCs, (termo em inglês que vamos adotar aqui também para facilitar), os Personagens do Juiz são qualquer pessoa dentro da ficção, amigável ou hostil, com quem os PJs podem interagir. Desde o Tião do Bar, a garotinha que vende jornal em Belo Horizonte, um capanga dos Bandoleira Escarlate, ou até um terrível vilão, como um dos Novos Sagrados que querem dominar o Oeste Selvagem.

No capítulo do Juiz a gente vai *prosear* com mais profundidade sobre outras funções que os NPCs podem desempenhar no seu jogo, para ajudar suas histórias a terem muito mais cor e vida. Mas agora, vamos falar sobre como NPCs funcionam.

Não é preciso criar fichas como as dos PJs. Para os NPCs, vamos usar um Atributo só, o Nível de Canalhice (ou NdC) e partindo deste, criamos as outras condições. Claro que nem todo NPC é do mal, mas no Oeste Selvagem todo mundo precisa ser um pouco canalha para sobreviver.

Os NdCs podem variar de 1 a 6, pois quanto mais alto o NdC, mais forte é o NPC. O que não muda entre NPCs e PJs são os Círculos de Dor, que ainda são **6**, e a Defesa que também é **5**. Já as outras condições de um NPC, alteradas de acordo com o NdC, são seus Círculos de Vida, a quantidade de Ações e seus Testes, como mostrado na tabela abaixo. O dano varia conforme a arma utilizada pelo NPC de acordo com a tabela de armas na seção Equipamentos.

NPCs não têm Ações de Combate ou Movimentos, tudo o que fazem está dentro de suas Ações. Os Testes de um NPC correspondem a **1d6** + o valor de seu Nível de Canalhice e também falham ao rolar o número **1** no dado.

dor	círculos de vida	defesa	testes e ataques	ações por turno
○○○ ○○○	NdC x 3 ○	5 (sem cobertura)	1d6+ NdC	NdC +1

Golia e seu bando tiveram que enfrentar bandidos meio buchas, mais fraquinhos, e alguns brucutus mais experiêntes. Cada bucha tem Nível de Canalhice 1. Então suas condições ficam: 6 Círculos de Dor. 3 Círculos de Vida, Defesa: 5, Testes de Ataque: 1d6+1 e 2 Ações por Turno.

Já os brucutus são mais perigosos, portanto o NdC deles é 3, criando as seguintes condições: 6 Círculos de Dor. 9 Círculos de Vida, Defesa 5, Testes de Ataque: 1d6+3 e 4 Acões por Turno.

NPCs ESPECIAIS

Os Novos Sagrados voltaram para aterrorizar e dominar inocentes com as doutrinas que adotam em meio às ruínas de Sacramento. O que não falta são malucos gritando UMBASA e cultuando o Sol, mas apenas os Três Novos Bispos são realmente perigosos dentre os membros da gangue.

Para diferenciar estes ou outros vilões importantes dos demais NPCs, é preciso modificar um pouco as características variadas dos Níveis de Canalhice (NdC), tornando-os mais perigosos. E tem mais, NPCs Especiais ainda podem usar Habilidades próprias para vilões, ou as mesmas da lista de Habilidades dos PJs. *(Mais sobre isso no capítulo Canalhas & Patifes)*. Tudo para que esse NPC seja especial, com todo o destaque que merece. Esses sim, são bem difíceis de matar.

dor	círculos de vida	defesa
	NdC x 6	5 (sem cobertura)

testes e ataques	ações por turno
1d6+ NdC	NdC +3

NdC 1 e 2	NdC 3 e 4
1 Habilidade	2 Habilidades

NdC 5	NdC 6
4 Habilidades	5 Habilidades

Uma coisa a se notar, é que nem todo NPC Especial precisa ser uma figura malvada e vilanesca. Também podemos utilizar essas qualidades para diversas alianças bastante significativas. É interessante pensar em suas motivações, ideologias, personalidades e sobre os caminhos que podem levá-los às próprias redenções.

NPCs especiais também possuem seus NdCs de 1 a 6, mas seus multiplicadores são maiores do que os dos NPCs normais. Além disso, NPCs Especiais podem ter uma maior quantidade de Habilidades conforme seus NdCs. Siga a tabela desta página para montar um NPC Especial.

Durante um perigoso roubo de trem, os Pavio Curto conheceram Cristina. Golia logo ficou amigo da moça e na hora do combate, seus tiros eram mais rápidos e mais mortais do que os de qualquer um ali. Com um revólver na mão, Cristina acabou se tornando uma das maiores matadoras e duelistas do Oeste Selvagem.

Cristina é uma NPC Especial com NdC 3, então suas condições são: 6 Círculos de Dor, 18 Círculos de Vida, Defesa 5, Testes de Ataque 1d6+3 e 6 Ações por Turno.

O BANDO

Claro que sempre tem um ou outro "*filho de chocadeira*" traíra no bando, mas num geral todo mundo trabalha pelo mesmo objetivo, que é ficar vivo e com o bolso cheio no fim da missão. E se tem um lugar para planejar, descansar e se recuperar depois do furdunço é na Base do seu bando.

A aparência do lugar pode ser decidida em conjunto por quem estiver jogando, e essa estética está diretamente ligada ao Nível da sua Base. Por exemplo, se seu grupo decidiu que sua Base será um acampamento escondido no meio da floresta, no Nível 1, as barracas serão meio improvisadas, pouco confortáveis, com baixos recursos para ajudar na recuperação do bando. Conforme sua Base sobe de Nível, os recursos melhoram e as barracas improvisadas viram cabanas melhores, onde as goteiras nem incomodam tanto.

Junto com as melhorias da sua Base, alguns NPCs entram para o seu bando, fornecendo ajuda, bônus ou outros benefícios. E quanto maior o bando, maior a Notoriedade dele, afinal, vocês passam a atrair mais atenção de quem busca uma vida de aventuras. Criar e evoluir a Base do bando é bem simples, mas podem acontecer algumas reviravoltas, como veremos adiante.

Criando sua Base

Quem quer rir, tem que fazer rir. Então para criar e evoluir uma Base decente é preciso de grana, bufunfa, prata, dindin, moedinhas, trocados, tibares, pilas e por aí vai. Para começar, o bando precisa desembolsar R150 para comprar o básico: alguns sacos de dormir, umas cobertas e um bule para passar um cafezinho. Depois é preciso fazer algumas escolhas:

Primeira Acomodação

Olhe a tabela de acomodações neste capítulo e escolha a primeira delas (descanso, arsenal, enfermaria...). Nas linhas de cada tabela, escolha o NPC que irá ocupar aquela acomodação. Cada NPC dá um tipo de bônus ou ajuda para um dos membros da gangue durante a **Fase de Bando**. Essa "ajuda" também pode ser melhorada como veremos adiante.

Acomode o Primeiro NPC

Esta é uma criação em conjunto entre o grupo e o Juiz. Defina um nome, origem e a motivação para este primeiro NPC ter entrado para o bando. Cada um dos NPCs terá uma missão quando o Juiz determinar. Ao resolver as missões dos NPCs, eles se tornam mais gratos ao bando e melhoram a ajuda que podem providenciar na **Fase de Bando.** Outra vez, vamos usar alguns exemplos para ilustrar.

O Bando encontrou uma casa velha nas entranhas de uma floresta e decidiu que vai fazer sua Base ali. Compraram o básico com 150 réis e, ao olharem na tabela, decidiram que o melhor a se ter no começo é um lugar mais ajeitadinho para descansar. A partir disso, decidiram que a primeira Acomodação seria um lugar de Descanso. Finalmente, optaram por chamar uma Ordenante para fazer parte do bando.

Irene é a Ordenante que ajuda o bando cuidando das barracas e do bem-estar de todos para que fiquem confortáveis. Ela não revela muito de si, mas a verdade é que a moça vem de família rica, tinha tudo do bom e do melhor, mas fugiu de casa por estar de casamento arranjado com um figurão feio e nojento.

EVOLUINDO A BASE

O primeiro nível da Base é o básico: onde existe apenas uma Acomodação e um NPC para ajudar. Para melhorar as condições do lugar é preciso do que? Hein? De dinheiro, claro! Sempre que tiver alguma missão importante, que dê bastante *bufunfa*, é importante guardar um pouquinho pro bando, poxa. Não vá gastar tudo em cachaça...

Conforme sua Base sobe de Nível, a **Notoriedade** do seu bando aumenta. Isso quer dizer que vocês estão mais famosos e isso pode atrair coisas boas ou ruins para vocês. Quando falarmos sobre a **Fase de Bando**, vamos explicar como isso funciona.

A cada Nível, seu bando escolhe uma Acomodação nova (com um novo NPC para ela) ou outro NPC para uma Acomodação que já exista na sua Base. Não é possível repetir a função de um NPC, ou seja, não se pode ter dois NPCs médicos, por exemplo. A Base pode evoluir até o Nível **12** para ter todas as Acomodações.

A tabela a seguir mostra quanto dinheiro é preciso gastar para evoluir a Base, e também para aumentar sua Notoriedade. Se o bando tiver bufunfa o suficiente, podem subir mais de um Nível por vez, caso queiram.

nível da base	custo	notoriedade
1	R 150	1
2	R 200	1
3	R 270	2
4	R 360	2
5	R 480	3
6	R 620	3
7	R 780	4
8	R 960	4
9	R 1160	5
10	R 1380	5
11	R 1620	6
12	R 1880	6

ACOMODAÇÕES

Elas comportam as partes da sua Base. Podemos dizer que são os "cômodos especiais" onde você pode descansar, recarregar sua munição ou cuidar daquele buraco de bala que ficou no seu braço. Não é preciso seguir as sequências de tabelas para escolher uma Acomodação.

Repare que cada Acomodação é marcada por um naipe e cada NPC por uma carta de letra (**K, Q e J**), essa marcação será utilizadas durante a **Fase de Bando**, na hora de entregar missões de cada NPC. Inicialmente, cada NPC dá um **Bônus** e depois, quando sua missão é resolvida, também passa a fornecer o **Bônus+** que acumula com o primeiro.

Descanso ♣

NPC	Bônus	Bônus +
Cozinheiro (K)	+1 Ação de Combate na primeira Rodada do próximo combate.	+1 Ação de Combate no próximo combate.
Ordenante (Q)	Recupere +1 na Fase de Bando.	Recupere +2 na Fase de Bando.
Violeiro (J)	+1 Movimento na primeira rodada do próximo combate.	+1 Movimento no próximo combate.

Arsenal ♠

NPC	Bônus	Bônus +
Armeiro (K)	Recupera metade da munição; custo: 5 réis.	Incrementa arma: +1 em Violência no próximo combate; custo: 20 réis.
Informante (Q)	Entrega uma missão lucrativa para o bando (recompensa 150 réis).	Entrega uma missão bastante lucrativa para o bando (recompensa 500 réis).
Jagunço (J)	NPC comum de NdC 2 para ajudar nas pelejas.	NPC comum de NdC 4 para ajudar nas pelejas.

Enfermaria ♥

NPC	Bônus	Bônus +
Cirurgião (K)	Remove veneno; custo: 50 réis, e corta cabelo e barba; custo: 5 réis.	Recupera dano permanente; custo 100 réis.
Médico (Q)	Recupera +2 durante a Fase de Bando; custo: 1 unguento.	Recupere +4 na Fase de Bando; custo: 2 unguentos.
Veterinário (J)	Recupera todos os e da sua montaria; custo: 1 pomada para cavalo.	Após visitar o veterinário, +1 em Testes de Montaria por uma semana.

Laboratório ♦

NPC	Bônus	Bônus +
Farmacêutico(K)	1 unguento; custo: 3 réis.	3 unguentos; custo: 3 réis cada. e 1 seringa de adrenalina; custo: 10 réis.
Especialista em Veneno(Q)	2 frascos de veneno à sua escolha entre: sonífero e intestinal.	5 frascos de veneno à sua escolha entre: sonífero, desarranjo intestinal, incapacitante ou mortal.
Especialista em Bombas (J)	1 banana de dinamite; custo: 10 réis.	5 dinamites, 10m de pavio e um detonador; custo 40 réis.

FASE DE BANDO

A **Fase de Bando** começa assim que os personagens resolvem ficar na Base durante algum tempo. Ela equivale a mais ou menos três dias na Ficção e é possível fazer apenas no máximo três delas na sequência. Cada jogador pode escolher um único serviço por Fase de Bando, com exceção do prestado pelo Ordenante, que consegue melhores acomodações para o bando inteiro.

Em cada Fase de Bando, uma carta por **Notoriedade** é retirada do baralho. Ou seja, se seu bando tem Notoriedade 1, uma carta é retirada. Se tem Notoriedade 2, duas cartas são retiradas. Cartas de **Ás a 6**, independente do naipe, representam uma Fase de Bando tranquila, sem que nada de anormal aconteça na sua Base, já as cartas **K, Q e J** representam os NPCs da Base, conforme mostrado na tabela de Acomodações. Se a carta de algum NPC for retirada do baralho, significa que ele irá apresentar uma missão para seu bando, e esta missão é determinada pela tabela de missões de NPC, à seguir.

O Bando tem uma semana na ficção para resolver a missão do NPC. Caso ela seja resolvida, o **Bônus** fornecido por aquele NPC melhora para o **Bônus+**. Se a carta de mais de um NPC surgir, o tempo para resolver as missões aumenta em uma semana. Ou seja, duas semanas para resolver duas missões e assim por diante. Se a missão de determinado NPC não for resolvida no prazo, o NPC sai do Bando e o Nível da sua Base cai em 1.

Se a carta de figura representar um NPC que ainda não está na sua Base, ela se torna uma **Carta de Sina comunitária**. Ou seja, qualquer membro do seu Bando pode usá-la quando e como quiser. Quando isso acontecer, é preciso puxar outra carta de baralho para saber o que vai acontecer na **Fase de Bando.**

Se três Cartas de Sina comunitárias forem puxadas do baralho na sequência, sua Base perde 1 Nível, representando o descontentamento e revolta de um dos NPCs que resolveu abandonar o Bando.

Quando uma carta de **7 a 10** é puxada do baralho na Fase de Bando, um evento acontece. A tabela a seguir, indica o evento que pode acontecer na Base levando em consideração o número e o naipe da carta em questão.

Eventos na Base

Um dos NPCs da Base é acometido por uma doença misteriosa. É preciso resolvê-la, caso contrário este NPC pode morrer e a Base perde 1 nível.

Uma pessoa desesperada pede ajuda para o bando. Role uma missão na tabela Missões de NPC e, ao realizá-la, o bando recebe a recompensa de 2d6x10 réis.

Noite de histórias de terror. Os PJs precisam fazer um Teste de Coragem. Quem falhar perde 1 Ação de Combate (mínimo 0) na primeira Rodada do próximo combate.

O acampamento recebe uma doação de suprimentos. A cozinha e a enfermaria não cobram nada nesta Fase de Bando. Se estas acomodações ainda não estiverem na Base, o bando ganha 1d6x10 réis.

Sorteie dois NPCs para engajarem em um romance. Ambos fornecem seu Bônus+ apenas durante esta Fase. Se o grupo tiver apenas um NPC, esta é uma Fase tranquila e nada acontece.

A Base é invadida por 2d6 animais selvagens (coiotes, lobos, cães selvagens) de NdC 2. É preciso matá-los ou afungentá-los.

Noite de música. Os PJs precisam fazer um Teste de Intelecto. Quem passar, recebe +1 Movimento no próximo combate. Se houver um NPC Violeiro, ele fornece seu Bônus+ nesta Fase.

A comida apodreceu. O Cozinheiro não tem efeito nesta Fase de Bando. Se não tiver um Cozinheiro, a cosequência é ainda pior: –1 Ação de Combate (mínimo 0) para todos os PJs na primeira Rodada do próximo combate.

O acampamento é invadido por 2d6 bandidos. É preciso enfrentá-los em combate.

Um cavalo selvagem aparece no acampamento. É preciso fazer um Teste de Montaria para domá-lo.

A base é acometida por uma tempestade violenta. Nenhum tipo de bônus pode ser dado nesta Fase de Bando.

Noite de Festa. Os PJs precisam fazer um Teste Físico. Quem passar, beberá com sabedoria. Quem falhar, precisa rolar na Tabela de Bebedeira.

Uma noite de silêncio para se pensar na vida e na redenção. O bando escolhe um PJ para ganhar uma Carta de Sina.

Incêndio acidental. O Ordenante não tem efeito nesta Fase de Bando. Se não houver um Ordenante, o Bando perde 1d6x10 réis.

Dois NPCs caem na porrada. Os PJs podem interferir ou deixar a porrada comer, mas o grupo precisa escolher um perdedor, que ficará inativo nesta Fase de Bando. Se houver apenas um NPC é uma Fase tranquila e nada acontece.

Alguém fez merda e perdeu parte da munição do bando. O Armeiro não tem efeito nesta Fase de Bando. Se não possuir um Armeiro, o Bando perde 1d6x10 réis.

MISSÕES DE NPC

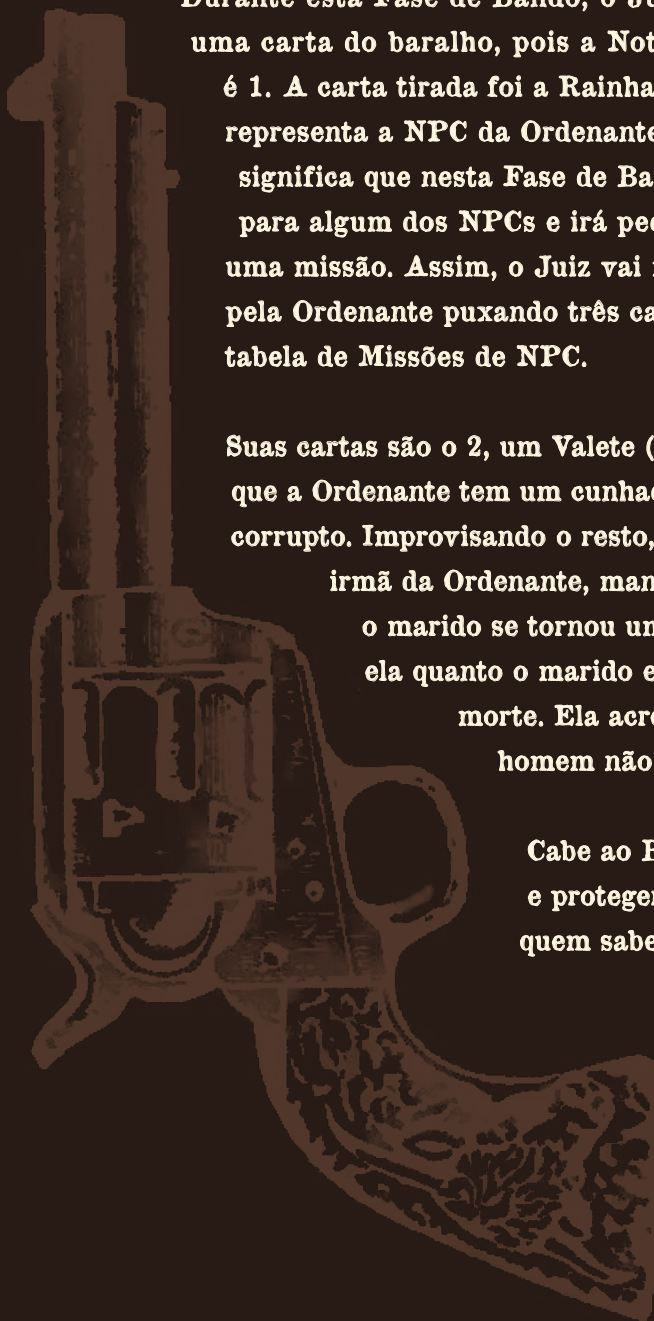
Tire 3 cartas do baralho. Independente do naipe, compare-as com as opções da tabela abaixo e utilize-as para criar as missões dos NPCs.

carta	preciso	carta	quem	carta	reviravolta
A	Encontrar	A	Mãe	A	Se tornou um xerife corrupto.
2	Proteger	2	Irmã	2	Foi sequestrado por bandidos.
3	Provar	3	Amigo de infância	3	Está devendo para uma gangue de bandidos.
4	Resgatar	4	Filha	4	Foi preso injustamente.
5	Ajudar	5	Pai	5	Ficou doente nas minas de Araguari.
6	Recuperar	6	Mentor	6	É líder de uma gangue perigosa.
7	Descobrir	7	Interesse romântico	7	Está perdido nos ermos.
8	Investigar	8	Criança órfã	8	Se tornou um cultista fanático.
9	Revelar	9	Filho	9	Montou um bar e precisa de suprimentos.
10	Curar	10	Irmão	10	Quer se vingar de um velho inimigo.
J	Defender	J	Cunhado	J	Sabe onde é o lugar de um tesouro escondido.
Q	Capturar	Q	Avô	Q	Virou um ladrão de tumbas.
K	Rastrear	K	Parceiro de bando	K	É um rico e corrupto magnata das ferrovias.

Seu Bando finalmente conseguiu escapar das garras da lei e voltou para o acampamento secreto, onde vocês podem conseguir um pouco de paz e tranquilidade. Agora tem início uma Fase de Bando, ou seja, são os três dias em que o grupo irá descansar, se recuperar dos danos e se planejar para uma próxima missão.

Durante esta Fase de Bando, o Juiz puxa a quantidade de uma carta do baralho, pois a Notoriedade do Bando ainda é 1. A carta tirada foi a Rainha de Paus, justamente a que representa a NPC da Ordenante segundo as tabelas. Isso significa que nesta Fase de Bando, a Ordenante chegará para algum dos NPCs e irá pedir um favor, uma ajuda... uma missão. Assim, o Juiz vai montar a missão pedida pela Ordenante puxando três cartas, de acordo com a tabela de Missões de NPC.

Suas cartas são o 2, um Valete (J), e um Ás. Isso significa que a Ordenante tem um cunhado que se tornou um xerife corrupto. Improvisando o resto, o Juiz determina que a irmã da Ordenante, mandou uma carta dizendo que o marido se tornou um homem corrompido e tanto ela quanto o marido estão sofrendo ameaças de morte. Ela acredita que, mesmo corrupto, o homem não merece o destino da morte.

Cabe ao Bando resolver essa missão e proteger o xerife corrupto, ou quem sabe dar cabo dele... É uma decisão importante, pois se o grupo falhar ou não cumprir a missão dentro de uma semana, encontrará sua Base totalmente bagunçada, pois a Ordenante pegou suas coisas e foi embora.

Os olhares se encaram e o suor escorre pela testa. O coração dispara e os dedos se aproximam dos coldres. Falta pouco para a jornada da vida terminar, menos de um segundo para o primeiro disparo acontecer e o acerto de contas se resolver de uma vez por todas. Duelos em **SACRAMENTO RPG** são reservados para momentos dramáticos, tensos, em que a resolução de um conflito vai às últimas consequências. É uma aposta verdadeira, de vida ou morte.

Duelos são desafios e quem os recusa é visto com desonra e covardia. São situações delicadas e o Juiz deve ter sabedoria ao utilizar este recurso, afinal, estamos falando do clímax do jogo, de um momento tenso que deve ser único. Não encorajamos desavenças e brigas entre os PJs, mas caso se chegue às vias de fato, o Duelo entre dois ou mais PJs pode ser uma solução para o conflito, afinal podemos estar falando de indivíduos fora da lei e não se pode confiar de verdade em ninguém.

No caso de Duelos contra NPCs, também é recomendado deixar a ocasião para momentos climáticos, que calhem com as redenções de cada um dos PJs. Imagine só, depois de tanto procurar pelo desgraçado, finalmente duelar contra o pistoleiro que assassinou seu irmão? Seria um momento intenso!

Como Funciona?

O Duelo funciona como um jogo de pôquer utilizando o método **Five-Card-Draw**, também conhecido como **Pôquer Fechado**. Neste modo, as apostas são feitas com as cartas que cada pessoa envolvida no Duelo tiver na mão, e as cinco cartas que estiverem na mesa. Vence quem tiver a melhor sequência (indicadas ainda neste capítulo). Esse tipo de jogo é bem rápido e acontece na ordem a seguir:

1 As cartas são embaralhadas por alguém de fora do Duelo, uma pessoa alheia ao acontecido, que será chamada de **Crupiê**.

2 O **Crupiê** distribui duas cartas para cada duelista (em caso de NPCs, as cartas vão para o Juiz).

3 Em seguida coloca na mesa cinco cartas viradas para cima, com os números à mostra.

4 Este é o momento da primeira rodada e as apostas são feitas. Além delas, cada duelista, antes de revelar suas cartas, pode escolher mantê-las na mão ou descartá-las, ficando apenas com a sequência que estiver na mesa. Também é possível escolher trocar as cartas da mão pelas Cartas de Sina que possuir para fazer uma sequência melhor.

5 Cada duelista decide se continua ou não no Duelo, podendo desistir quando preferir e encarar suas consequências.

6 Se ninguém desistir, cada duelista revela suas cartas. Os duelistas podem escolher trocar no máximo duas cartas da mesa com as cartas que tiverem na mão para conseguir fazer a melhor sequência.

7 Quem tiver a melhor sequência é o mais rápido no tiro, acertando seu oponente e vencendo o Duelo.

Sequências

A ordem das cartas da mais baixa para a mais alta: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valete (J), Dama(Q), Rei(K) e Ás.

royal flush

A melhor mão possível, composta por 10, Valete, Dama, Rei e Ás, todas do mesmo naipe.

straight flush

Sequência de cinco cartas do mesmo naipe.

four-of-a-kind

Quatro cartas do mesmo valor.

full house

Três cartas do mesmo valor e duas cartas iguais de outro valor.

flush

Cinco cartas do mesmo naipe.

straight

Sequência de cartas com naipes diferentes.

three-of-a-kind

Três cartas do mesmo valor e duas cartas de valores diferentes entre si.

two-pair

Dois pares de cartas com valores diferentes.

one-pair

Um par de cartas do mesmo valor.

high-card

Todas as cartas e naipes diferentes, então o valor da sua mão é decidido pela carta mais alta.

APOSTAS

Durante as rodadas em que as apostas acontecem, cada duelista deve escolher entre apostar:

1 ou mais , ou...

Todos os Círculos de Vida, também chamado de *all-in*.

Um duelista que não aposta o mesmo que o outro está desistindo. Se um duelista aposta 2, o outro deve apostar 2 ou aumentar a aposta, intimidando o adversário a desistir ou fazer o mesmo. Se um duelista aposta *all-in*, o outro deve fazer o mesmo ou desistir, independente dos dois terem o mesmo número de Círculos de Vida ou não. Além disso, em um Duelo entre dois PJ, os pontos de Atributos que eles possuem também podem ser apostados, na proporção de 1 para 1. Se um duelista aposta 3 pontos de um Atributo, o outro deve cobrir ou aumentar, caso contrário estará desistindo. Quando todas as apostas estiverem cobertas, o Duelo pode seguir para os finalmentes.

DESISTIR

Se um dos duelistas desiste do Duelo e o outro não, o desistente recebe o tiro, risca quase todos os seus , deixando apenas um, e fica inconsciente. Além disso, tem a certeza de que sua sombra está um pouco menor, pois perdeu honra e dignidade. Todos os **Testes de Violência** do desistente contra este duelista têm penalidade de **–1** até que consiga recuperar sua honra de alguma forma.

Se um dos duelistas desiste e o outro opta por poupá-lo, o desistente pode sair caminhando, livre, mas ainda sofre a penalidade de –1 em seus Testes de Violência.

CONSEQUÊNCIAS

O vencedor não sofre dano, enquanto o perdedor leva o tiro e deve riscar os Círculos de Vida que apostou. Ou, se a aposta envolveu pontos de Atributo o vencedor ganha os do perdedor e os distribui na ficha. O perdedor reduz os pontos apostados da própria ficha.

Se o perdedor zerar seus , deve fazer um Teste de Morte ou gastar uma Carta de Sina para permanecer vivo. Mas se continuar vivo, deve admitir a derrota e esperar uma nova oportunidade de recuperar sua honra. Lembre-se que duelos devem ser icônicos, ou seja, nunca deve haver um seguido do outro.

Servem para apimentar ainda mais os duelos entre Personagens Jogáveis, onde os naipes podem influenciar ainda mais o destino de suas vidas.

Presenças

Elas são ativadas quando três cartas do mesmo naipe aparecem na sequência formada pelas cartas da mesa, mais as cartas que estiverem na mão dos duelistas perdedores ou vencedores, afinal as Presenças podem influenciar ambas as partes. Se as duas partes tiverem três cartas do mesmo naipe, as presenças serão anuladas. Se as duas partes tiverem três cartas de naipes diferentes, ambas podem ser ativadas.

A presença do **AÇOUGUEIRO** ♠ representa a **MORTE**.

vencer	Seu tiro é ainda mais letal; quem perder o Duelo precisa fazer um Teste de Morte e apenas o 6 o mantém vivo.
perder	Um tiro ainda acerta o oponente, que fica só com 1 e tem -1 para todos os Testes de Violência no próximo combate.

A presença da **ENFERMEIRA** ♥ representa a **PROTEÇÃO**.

vencer	Recebe um bônus de +1 na Defesa apenas no próximo combate, podendo chegar a 8 caso esteja com cobertura.
perder	O tiro não é mortal, independente da aposta que fez. Se apostou Atributos, você entrega 1 ponto a menos (mínimo 1).

A presença da **FIANDEIRA** ♦ representa o **PASSADO**.

vencer	O destino do seu adversário jamais será o mesmo. Troque os pontos de dois Antecedentes do seu adversário (exceto os de Violência).
perder	O impacto é tão grande que afeta suas memórias e vontades. Troque os pontos de dois dos seus Antecedentes.

A presença do **FAROLEIRO** ♣ representa a **JORNADA**.

vencer	Elimine um dos passos da sua Trilha para alcançar a redenção.
perder	Adicione mais um passo à sua Trilha para alcançar a redenção.

O Juiz

Ah, agora é hora do papo de gente grande. Alguém deve ter comentado que sobrou pra você ser o Juiz, que dá muito trabalho, que é muita responsabilidade. Isso é um monte de besteira! Todos os jogadores são responsáveis pela qualidade do jogo! Além disso, ser Juiz é muito divertido! É uma função essencial, servindo como a interface entre os jogadores e o mundo descrito pelas regras.

E se, no final das contas, você não sabe ainda o que o Juiz faz, tá tranquilo. Ninguém nasce sabendo. Passa um café fresco, pega uma porção de pães de queijo e vamos nos preparar pra dois dedos de prosa.

Se a gente fala em "Juiz", lembramos logo de quem coloca ordem no tribunal com seu martelinho. Só que a origem desse termo no RPG, lá nos anos setenta, estava mais próxima daquele coitado cuja mãe é xingada em todo jogo de futebol. A *gringaiada* chamava de "referee", mas, por essas bandas vai ser árbitro ou, no popular, Juiz mesmo. Essa função é chamada de "mestre" ou de "narrador" em outros jogos.

Em uma partida de futebol, o Juiz é a autoridade absoluta. É sua total responsabilidade interpretar cada lance de acordo com as regras pré-estabelecidas. Se atua bem, é quase esquecido. Se atua mal, será lembrado por muito tempo. O nosso Juiz é um pouco diferente: deve chegar junto, criando uma aventura inesquecível lado a lado dos jogadores.

Não é besteira nenhuma comparar o Juiz, também, a um diretor de cinema. Mais afastado do que os atores, o diretor decide o que enquadrar, o que enfatizar em cada cena e tenta tirar o máximo tanto do roteiro já estabelecido quanto dos profissionais presentes na gravação. No caso do Juiz, não terá um roteiro fixo; no máximo, conta com uma série de diretrizes preparadas para iniciar a jornada.

É quem controla os inimigos, escolhe os desafios e tira da cachola os estratagemas diabólicos (ou só estúpidos, também funciona) dos vilões. Ou seja: fica na sua mão inventar todos os obstáculos e desafios no caminho dos outros jogadores. Você pode até pensar que o Juiz se opõe aos PJs, mas — embora a gente faça piada com isso a cada cinco minutos — não é assim que a banda toca. O Juiz não quer vencer; se quisesse, nem tinha jogo! Seu objetivo é garantir que todo mundo na mesa, incluindo você mesmo, se divirta numa aventura de *faroeste à mineira*.

Por fim, uma diferença considerável entre nosso Juiz e seus primos distantes do futebol e do cinema é que fazer seu melhor lendo esse capítulo não vai garantir uma renda fixa, prestígio com estudantes de cinema ou convites para festas VIP. Por outro lado, conquistar alguns xingamentos na cara é quase certo... mas às vezes é de um jeito bom!

No final das contas, o Juiz tem a função de conduzir e coordenar o jogo. É ele quem assume a iniciativa e estabelece os elementos no mundo ficcional, quem coloca o selvagem no Oeste Selvagem. Os jogadores, por sua vez, reagem a todos esses elementos e situações estabelecidos. Para fazer isso de forma organizada, muitas vezes o Juiz precisa se preparar um bocadinho antes de cada jogo, rabiscando maldades para os vilões fazerem, piadas para os coadjuvantes dispararem e desgraças para *escarafunchar* os PJs. Se ficar com preguicinha, não se preocupe — vamos mostrar umas tabelinhas que vão fazer todo mundo acreditar que você preparou tudo!

Quando estiver na cadeira do Juiz, você vai fazer cinco tarefas, todas igualmente importantes:

Descrever a Ficção

Todo mundo pode dar ideias, porém quem decide o que vai acontecer no Oeste Selvagem é o Juiz. Isso acontece na forma de uma descrição ou narração. Você fala onde os PJs estão, quem está junto deles e o que *diacho* está acontecendo. Os outros jogadores vão descrever as ações dos PJs, mas todo o resto é por sua conta.

De início, descrever tanta coisa pode parecer meio intimidador. Relaxe, não é nenhum bicho de sete cabeças. Com algumas dicas, rapidinho você vai estar descrevendo sem nem sentir!

Pra começar, antes de tentar mostrar pros PJs alguma coisa, se concentre em visualizar mentalmente o ambiente em geral, principalmente as partes passíveis de interação com os PJs. É aquele mesmo papo de antes: pense *onde* eles estão, *quem* está com eles e *o que* eles estão fazendo. Determine isso bem dentro da própria cachola antes mesmo de abrir a boca! Tente visualizar bem, mas também não fique preso ao visual. Fale o que os PJs ouvem ou cheiram, especialmente aquela *catinga* desgraçada de cavalo molhado. Só não esqueça que os PJs são domínio dos outros jogadores; não diga o que eles querem ou fazem sobre nenhum trem, deixe que eles respondam essas questões.

Um segredinho aqui, na amizade: as descrições não precisam ser especialmente deslumbrantes. Você não está concorrendo a um prêmio, está jogando com os seus amigos. Tem horas que vai bastar descrever só com a visão, sim. Tem horas que vai precisar de mais detalhes, de mais drama, mais sentidos. Uma abordagem não é objetivamente melhor que a outra, só tem uma utilidade diferente. São ferramentas descritivas, afinal. Usar mais sentidos torna uma descrição mais vívida e memorável, o que pode ser reservado para elementos mais impactantes. Leve isso em conta, também, se achar que precisa usar um monte de palavras bonitas e complicadas. Você não precisa disso. Só fale como sempre falaria, com a naturalidade de contar um causo na mesa de bar. Conforme continuar atuando como Juiz, vai ficar cada vez mais confortável, e o seu vocabulário vai se expandir naturalmente. É quase mágica!

Os PJs estão em evidência, mas o que há além deles? Qual é o plano de fundo para as ações? De vez em quando pode ter cenários totalmente estáticos, como as cidades desertas com bolas de feno passando pelo fundo, mas isso fica cansativo rápido. Qualquer lugar pelo menos um pouquinho importante deve ter algum elemento descritivo interessante, algo que lhe empreste vida e cor. Se os *cabras* estão num salão, você pode descrever um par de tipinhos mal encarados jogando cartas enquanto resmungam palavrões, ou mencionar como esse lugar está com ainda mais cheiro de mijo de cavalo do que de costume. Se acabaram de chegar em uma cidade, você pode falar tanto do chão rachado pelo sol quanto dos trabalhadores com camisas manchadas de suor.

Arbitrar as Regras

Aqui é quando você veste a camisa preta de árbitro e pendura um apito no pescoço. Volta e meia vai surgir alguma dúvida sobre a aplicação das regras. Nesses casos, você tem a decisão final. A gente recomenda que você leia o livro para ter uma noção de como tudo funciona, mas não precisa decorar. É melhor decidir rápido e acabar com uma discrepância em relação ao manual do que cortar o clima ao demorar na pesquisa.

Isso não quer dizer que as regras não são importantes! O principal objetivo desse livro é originar aventuras no Oeste Selvagem, mas isso só acontece na interação dessas regras com seu grupo. Na dúvida, pede um **Teste de Antecedente** e vamos que vamos! Também vale dar uma espiadinha marota no livro ou perguntar para um dos seus jogadores, especialmente se ele já estiver jogando há mais tempo ou se for um *combeiro safado*.

É muito fácil cair em uma neura sobre imparcialidade ou precisão. Desista disso. Até o Juiz do futebol erra, não vai ser você que vai acertar tudo! Se achar que pesou a mão em determinada situação, se lembrar da regra depois de arbitrar ou por qualquer outro motivo, nunca é tarde para se virar para os PJs, admitir o erro e propor uma solução. Uma conversa franca evita muitos problemas.

Tem algumas coisas, porém, nas quais é melhor não voltar atrás. Da mesma forma que leis aplicadas no judiciário, as suas decisões em mesa geram precedentes nas expectativas dos jogadores. Daí, se arbitrar sobre uma situação de certa forma e, depois, outra situação igual ou parecida surgir, a arbitragem precisa seguir a mesma linha. Por exemplo, se um *cabra* decide dar uns tiros em garrafas para se mostrar e você pede um **Teste de Violência**, é bom pedir o mesmo teste quando outro *cabra* tentar um truque parecido na próxima cidade. Alguma hora você vai esquecer alguma coisa. Não tem problema. Os jogadores vão acabar te lembrando, aí basta ser franco, como comentamos antes.

Como você já deve ter percebido, a forma como você arbitra pode ser muito diferente de como outro Juiz vai arbitrar. Também não tem problema nenhum com isso. É um pouco da graça do RPG: cada grupo vai ser diferente, com suas próprias manias. O que importa é todo mundo no mesmo grupo estar em sintonia sobre as suas decisões!

Inclusive, tem uma coisa que chega a ser engraçada. Quanto mais experientes os Juízes, melhor conhecem as regras. Se conhecem melhor as regras, precisam arbitrar de improviso com muito menos frequência. Daí, quando você menos precisar arbitrar, vai ser quando você vai estar mais apto para fazer!

Interpretar os NPCs

O grande segredo do Juiz é que, enquanto cada jogador só tem um PJ, você tem todos os NPCs que quiser. Isso pode parecer meio trabalhoso, já que vai ser gente pra burro, mas também é divertido pra caramba. Vai ser interpretando os NPCs que você vai dar a cara e a cor do seu Oeste Selvagem. Aqui você pode se aproveitar de todas as suas referências de faroeste, reinventar clássicos favoritos e fazer várias referências.

Alguns NPCs podem ser recorrentes. De repente o primo honesto de um PJ fica preocupado por ele estar se metendo nessa vida e sempre manda uma marmitinha pra base do bando, apesar de morrer de medo de tiro. Em algum momento, vai ter o chefão de um bando rival, tão malvado quanto você quiser fazê-lo, praticando atrocidades cidade atrás de cidade e se divertindo muito no processo. Vai ter até um xerife relutante unindo forças com os PJs para conseguir se livrar de alguém pior que eles! Veja com bastante cuidado como os jogadores reagem a esses NPCs. Os que fizerem sucesso devem, com certeza, voltar mais vezes.

O cinema de faroeste, especialmente, está cheio de tipos carismáticos com a profundidade de um pires. Você deve usar e abusar desse tipo de personagem. Muitos deles vão durar apenas uma cena mesmo! Você pode comprar uma carta para cada coluna e confira as tabelas a seguir para inventar uns NPCs completamente aleatórios. A reação do NPC aos PJs é determinada pelo naipe da última carta comprada.

Por mais divertido que seja lidar com NPCs, tem um grande perigo aqui. Você não deve se apegar demais a eles. Pode ser tentador pensar nesses esquisitões como os seus bebês, tentar mantê-los em evidência ou até vivos. Se isso acontecer, respire bem fundo, passe um café dos bons e mude de ideia. Essa é a história dos percalços e redenções dos PJs! Não tire o brilho deles, por mais legais que sejam os seus NPCs.

NPCs Aleatórios

carta	nome	sobrenome	atividade	característica
2	Valentina	Santana	Almofadinha	Cicatriz irada
3	Marquinhos	Fernandes	Bandido	Sotaque carregado
4	Mariquita	Camargo	Cozinheiro	Tique nervoso
5	Bento/Bentinho	Araújo	Letrado	Carrega um item curioso
6	Maria	Silva	Médico	Piadista
7	Ana Rosa	Santos	Alfaiate	Nariz quebrado
8	Leôncio	Prado	Aposentado	Forte feito um touro
9	Joana	Mentes	Militar	Burro feito uma porta
10	João	Batista	Xerife	Voz melodiosa
J	Marília	Azevedo	Músico	Elegante
Q	Luan	Reis	Gigolô	Bafo de onça
K	Castela	Moraes	Minerador	Tapa-olho
A	Enzo	Pereira	Fazendeiro	Fedorento

Reação Aleatória aos PJs

Manter o ritmo do jogo

É fácil esquecer dessa parte, mas às vezes vai ser a coisa mais importante para um Juiz. Pode ser que o jogo fique monótono, com os jogadores perdidos, num momento desencontrado. Não deixe esses momentos se alongarem, não deixe os jogadores se dispersarem. Se eles não souberem o que fazer a seguir, faça com que alguma outra coisa aconteça e os force a agir.

Se os PJs não conseguirem encontrar a verdade sobre o segredo do vilão de jeito nenhum, faça aparecer na frente deles uma pistoleira caolha com as informações que precisam — mas também com um irmão na cadeia e um comportamento explícito de mudez seletiva até ele ser solto. De repente, o vilão mesmo fica encucado deles estarem demorando, manda um espião atrás deles e o próprio espião acaba dando com a língua nos dentes pra salvar a própria vida!

Manter o ritmo também quer dizer improvisar sem cair do salto. Isso é uma característica essencial do RPG. Tem um monte de preparação, sim, mas na hora que os dados rolam estamos improvisando! Tem uma técnica que roubamos carinhosamente das dinâmicas de trabalho em grupo do teatro e funciona que é uma beleza no RPG. Se chama “sim, e...”. Basicamente quer dizer estar aberto a sugestões (esse é o “sim”) e ao trabalho colaborativo (esse é o “e...”), trazendo novos elementos para somar ao que veio antes.

Também vai ter umas situações chatas em que algum jogador vai inventar de ser *carninha de cabeça* (um chato) seja com o Juiz ou com outro PJ. Aí surge uma situação em que um jogador só quer incomodar e perturbar mesmo, às vezes colocando o Juiz numa posição difícil ou prejudicando outro PJ por pura pirraça. Esperamos que isso seja muito raro, até porque esse não é um problema resolvido dentro do jogo. Em casos assim, pare tudo e coloque a situação em pratos limpos. Aponte a ação desagradável, pergunta ao resto do grupo sobre seus desconfortos e só depois retorne ao jogo normalmente. As regras do RPG são feitas para quem quer jogar e se divertir; se alguém quiser avacalhar e não for confrontado, provavelmente vai conseguir acabar com o jogo!

Lembre-se: os jogadores vão quebrar as cabeças (deles ou de NPCs) para superar os obstáculos que você colocar no caminho deles. Nem sempre será da forma que você espera: as soluções encontradas por eles podem ser diferentes das que você tinha planejado.São muitas cabeças pros jogadores, só uma pra você — algum deles vai pescar informações no cenário, nos NPCs ou em qualquer outra coisa pra resolver rapidinho um trem que era pra dar um trabalhão. Deixe isso acontecer!

Aceite as soluções criativas, pense nelas como sugestões a serem aceitas e apresente um complemento à narrativa.

Digamos que você preparou um ataque contra a base de um bando inimigo. Mas aí os jogadores resolvem, em vez disso, armar uma emboscada no mercado pra pegar os *disinfelizes* de calças curtas. Vai ser um banho de sangue, mas você já determinou que o bando frequenta aquele mercado para cobrar dinheiro de proteção. O combate vai ser moleza, mas agora você joga pros PJs a preparação da emboscada! Onde eles vão se esconder? Quem vão subornar para a informação não se espalhar? Que armas vão usar? Se a preparação for meia-boca, você pode até decidir que o líder do bando escapa!

Mas assim… tem vezes que não dá pra dizer "sim". Para manter o ritmo, o Juiz precisa lançar um "não" firme e bem colocado aqui e ali. Vez ou outra os PJs terão uma ideia que simplesmente não cola. Se o xerife de Araçuaí é um covarde insistente, não tem como ser convencido a participar de um assalto a trem. O jogador pode não ficar muito satisfeito de ver sua ideia não dar certo, então pode ser uma boa explicar o motivo por trás da negativa (mas muitas vezes não precisa nem disso). Não se concentre nos motivos se isso não for essencial ou se ninguém perguntar, apenas faça o necessário para manter o ritmo.

Para manter a harmonia na mesa, muitos grupos fazem acordos sobre comportamentos aceitáveis e sobre quais temas podem surgir durante o jogo. Isso pode ir desde a escolha da periodicidade dos jogos até a decisão de quem traz o refrigerante. Pode parecer bobo, mas se isso não estiver na ponta do lápis, é capaz de alguém acabar se sentindo prejudicado. E, como falamos lá na introdução, SACRAMENTO RPG pode lidar com temas sensíveis e espinhosos. Se for o caso, é importante entrar em consenso sobre o conteúdo que irão jogar. Isso vai acontecer principalmente através de uma boa conversa, mas também requer um bocadinho de bom senso. Não vá enfiar um monte de aranhas na gaveta do salão se tem um jogador com aracnofobia!

Cada PJ tem uma **Trilha de Redenção** e isso pode ser uma excelente forma de impulsionar a ficção. Não deixe os jogadores esquecerem de suas trilhas e dê oportunidades para que avancem nela, principalmente nos momentos críticos da história. A redenção, afinal, está em se livrar de um perrengue, lutando até as últimas consequências para alcançar uma vida tranquila. Aproveite para salpicar elementos do passado de cada PJ na história. Podem ser NPCs voltando com *tretas* a serem resolvidas ou consequências diretas de feitos do passado. Mas assim, a real é que na maior parte das vezes, você não vai precisar fazer nada demais para manter o jogo fluindo. Esse é o Oeste Selvagem — na dúvida, alguém leva um tiro!

Desafiar os PJs

Você vai colocar pedras no sapato e no caminho dos PJs. Lembre-se de usar desafios que interessem aos jogadores. Tudo que estiver anotado nas fichas dos PJs são as formas a partir das quais os jogadores querem obter sucesso no jogo. Daí, se tem um cabra com Atenção alta, é bom colocar alguma coisa pra ele descobrir. Se alguém pegou Artes Marciais, não custa nada colocar uma situação em que ninguém pode sacar as armas. Desafie as forças dos seus PJs, dê oportunidades para que tenham sucesso!

Isso é uma faca de dois gumes. Se desafiar sempre onde eles são fortes, a coisa pode ficar previsível. Se desafiar sempre onde são fracos, vai ficar frustrante. Como em muitas outras coisas, o segredo aqui é a moderação. Inclusive, situações para as quais os PJs não estão preparados muitas vezes são as mais memoráveis! Esteja pronto para aplicar um bom *tempero* de chumbo em situações que estejam indo bem demais.

Uma boa aventura no faroeste precisa de um conflito, uma busca ou uma redenção. Isso vai acabar sendo acompanhado por uma boa recompensa em dinheiro e um belo dum tiroteio, já que ninguém é de ferro. A vingança, o desespero e a ganância são grandes motivadores para quem está enfurnado na fronteira, seja procurando uma vida melhor, seja só tentando sobreviver.

Qual dos dois vai se aplicar aos PJs depende do seu humor. E, como "uma andorinha só não faz verão", é bom o bando acabar obtendo um objetivo em comum. Isso pode ser um grande objetivo a longo prazo, como reconstruir uma cidade ou desvendar um mistério, ou pode ser um objetivo episódico por vez, deixando as redenções individuais de cada PJ servirem como fio condutor de suas histórias.

Muitas histórias no Velho Oeste são verdadeiras jornadas itinerantes. É preciso cavalgar de cidade em cidade em busca daquela cabeça a prêmio, ou para enviar mensagens importantes para outra região. O que importa é explorar todos os ambientes pelos quais os PJs podem se aventurar. Encha o caminho de missões, pessoas em perigo, emboscadas e boas chances de fazer dinheiro. A seguir você vai

encontrar uma tabela de encontros que pode ser usada para você sortear situações inesperadas, caso não tenha nenhuma ideia específica.

Não existe aventura sem problemas. Se está tudo bem, por qual motivo você levantaria a busanfa da sua cadeira confortável na varanda? É preciso criar ganchos e razões para que os PJs saiam explorando a fronteira. Dependendo da ganância de seu grupo, o motivo pode ser dinheiro fácil num roubo de trem. Pode ser uma causa nobre, como ajudar pobres freiras em um convento no deserto. Os PJs podem buscar justiça ao defender um povoado indefeso do ataque de uma terrível gangue de bandidos, como você já deve ter visto no cinema. Logicamente, alguns conflitos podem acabar nas rebarbas da violência, com fuzis em punho e tiro voando para todo lado. Mas nem sempre tudo precisa ser resolvido na violência, uma boa conversa pode sanar a peleja.

Além de suas responsabilidades dentro do jogo, cabe ao Juiz garantir um ambiente saudável. Todos os jogadores precisam participar desse processo, mas como o Juiz está em uma posição de certa autoridade, é ainda mais importante se posicionar nesse sentido. Jogo seguro significa, basicamente, que todos os jogadores estão confortáveis com as temáticas abordadas e a dinâmica da mesa. Isso é mais difícil na prática do que na teoria, mas ao longo dos anos algumas ferramentas foram desenvolvidas para ajudar o Juiz nesse sentido.

SESSÃO ZERO

Como o próprio nome já indica, é uma reunião antes da primeira sessão de jogo. Todos os jogadores, incluindo o Juiz, podem se aproveitar dessa situação para alinhar expectativas, discutir o estilo de jogo, criar PJs e — mais importante ainda — estabelecer limites sobre assuntos a serem abordados

durante o jogo. Para que uma sessão zero funcione, é essencial que todos se sintam à vontade para expressar suas expectativas e desejos em relação ao jogo.

Você não vai achar nenhuma receita de bolo para tocar uma sessão zero, mas pode ser uma boa oportunidade para verificar quaisquer detalhes quanto às sessões de jogo futuras. Realizá-la no mesmo horário, no mesmo dia, no mesmo local e pelo mesmo meio pretendido para o jogo em si pode ser uma forma de evitar dores de cabeça. Talvez um dos jogadores tenha incompatibilidade entre seu *hardware* e o *software* para ligações de vídeo usado pela mesa ou precise de muitas baldeações para chegar até o local determinado. A sessão zero ajuda a solucionar esses problemas (ou pelo menos identificá-los) sem tomar tempo de jogo.

Acima e além disso, a maior utilidade da sessão zero reside no estabelecimento de limites. Pode ser uma questão de temas sensíveis tanto quanto do comportamento na mesa. Novamente, não há nenhuma receita estabelecida. Muitas mesas abordam todo tipo de tema sensível, enquanto outras preferem se concentrar apenas numa zoeira saudável. Ambas são formas perfeitamente válidas de jogar SACRAMENTO RPG.

Cartão X

O cartão X é, tradicionalmente, um cartão ou pedaço de papel com um X escrito nele. Quando um jogador toca o cartão ou o ergue para o resto do grupo, comunica estar desconfortável com a cena, encerrando-a na hora, sem discussões. Em vez do uso de um cartão, pode ser empregado também ao cruzar os braços em formato

de X, levando as mãos aos ombros. Seu objetivo é assegurar aos jogadores uma ferramenta fácil para encerrar uma cena na qual se sintam desconfortáveis sem precisar usar palavras.

Linhas e Véus

Linhas e Véus é um método para categorizar determinados comportamentos na mesa. Em algum momento antes do jogo, possivelmente na sessão zero, o Juiz pede aos jogadores para traçarem *linhas* sobre temas absolutamente proibidos. Se um jogador tiver astrafobia, por exemplo, pode traçar uma linha sobre relâmpagos e trovões. Isso significa que ninguém mencionará relâmpagos ou trovões no jogo; eles efetivamente não existem. O Juiz também pergunta sobre quais assuntos se jogará um *véu*, ou seja, quais temas são toleráveis, mas devem acontecer em segundo plano, descritos com o mínimo de detalhes possíveis. Um jogador pode não se sentir confortável com a descrição de atos sexuais, por exemplo, colocando-os sob um véu. Isso significa que os PJs podem transar durante o jogo, mas isso nunca será descrito de forma direta.

Questionário anônimo

É possível abrir um questionário online, com uma série de ferramentas gratuitas. O Juiz pode disponibilizar esse questionário aos jogadores e pedir que descrevam quais temas se sentem confortáveis e quais devem ficar em segundo plano, de forma semelhante a linhas e véus, mas com a vantagem da anonimidade.

Um lembrete importante

Falamos muito aqui sobre responsabilidades do Juiz, sobre muitas coisas que precisa fazer, quais ferramentas deve usar e como todas essas coisas são importantes para o divertimento de todos. Só não dá pra esquecer essa última palavra — *todos*.

Nunca se esqueça de se divertir como Juiz. O jogo será melhor para todo mundo, principalmente para você, se conseguir tirar diversão dos sucessos e fracassos dos PJs. Pense neles como o elenco de um seriado e aproveite o privilégio de acompanhar suas aventuras na primeira fila, podendo decidir quão grandiosas serão as vitórias e quão dolorosas serão as suas quedas.

Muito se debate sobre a existência do divino. Será que há uma ou mais entidades que podem abençoar ou condenar a vida das pessoas e as terras onde habitam?

No Oeste Selvagem, a resposta para essa pergunta está longe de ser encontrada, pois é uma terra jovem e, mesmo assim, coberta de feridas e cicatrizes deixadas pela violência.

É a luta de um povo que busca sobreviver em terras sem leis e corruptas, onde a desigualdade é a única realidade imposta pela incessante busca por poder. Afinal, selvagem é aquele que tenta explorar o outro. Mas, assim como na natureza, sobrevive quem é mais forte, mais astuto, mais adaptado. E aqui é seu momento de brilhar.

E falando em natureza, o "selvagem" desse Oeste vai além da violência das pessoas: estamos diante de uma terra ameaçadora, e esta selva vai fazer você temer cada canto dela.

ENTÃO, O QUE IMPORTA É A RAPIDEZ NO GATILHO!

Toda a desumanidade à esquerda de Belo Horizonte é conhecida como **Oeste Selvagem**, repleto de lugares onde, literalmente, "o filho chora e a mãe não vê".

Gente de todos os tipos peregrinam de cidade em cidade, no lombo de montarias cansadas, em busca de motivação ou redenção. O Oeste Selvagem faz com que erros graves sejam cometidos e o sentimento de culpa retumbe no peito como uma batucada desafinada; afinal, a redenção é um sonho impossível de realizar.

Apesar da colonização, o Oeste Selvagem preserva muito de sua cultura original através das ricas histórias e tradições dos povos que resistiram ao tempo e perpetuam suas culturas por várias gerações. Os moradores das regiões frias são ótimos em enxergar o inimigo — graças às caçadas nas nevascas — e também se destacam como pescadores habilidosos.

Viajar na solidão é uma loucura; ouvir os próprios pensamentos pode ser ainda mais perturbador. Por isso, o melhor é encontrar uma gangue que encare, junto com você, o clima hostil e a violência humana. É preciso considerar várias vezes se vale a pena visitar sua tia Cida, que está doente em Araguari. As notícias e informações correm devagar; as músicas que fazem sucesso são estritamente locais, assim como as leis e politicagens de cada região. Mas, em muitos casos, a ingenuidade e a alienação de um simples cidadão do Oeste Selvagem são bênçãos contra os horrores escancarados pela ambição de quem detém muito poder. Políticos, magnatas, empresários e comerciantes endinheirados são capazes de cometer as maiores atrocidades em busca de ainda mais influência.

É o caso da recente **Guerra do Carvão**, que deslocou centenas de milhares de pessoas e as colocou para lutar umas contra as outras. No fim, todos perderam e o país foi jogado às traças mais uma vez. O Oeste Selvagem tornou-se ainda mais caótico e rebelde.

Muitas vezes, a única forma de resolver uma disputa é através de um duelo, algo tão simples quanto eficiente: inimigos frente a frente, com o coldre bem amarrado na cintura e pistolas carregadas. Vence aquele que for mais rápido — ou que der mais sorte — em atirar no oponente. O duelo pode ser marcado com data e hora, ser repentino ou se tornar necessário durante a jornada. Seja como for, o perdedor sairá morto ou, pior, desonrado.

A vida pacífica pode ser arruinada por um som temido por aqueles que vivem em sossego: o galope de uma cavalaria. Uma gangue inteira de malfeitores pode estar invadindo a sua cidade.

O motivo? Você olhou torto para o burro de alguém, tentou roubar algo valioso ou até mesmo buscou vingança.

O ESTRANGEIRO

O Estrangeiro é o equivalente à Europa do século XVIII durante a Revolução Industrial, mas como estamos falando de uma realidade paralela em SACRAMENTO RPG, vamos chamá-la só de “O Estrangeiro”.

É difícil lembrar do momento em que nos damos conta do verdadeiro tamanho do mundo. Quão imenso ele pode ser? Que mistérios guarda o lado de fora da minha casa, que é apenas um pontinho no mapa, em meio a tantos outros? Encare O Estrangeiro como o lado de fora: algo de tamanho imensurável, repleto de mistérios e possibilidades impossíveis de decifrar. Algumas pessoas encaram o desconhecido com ambição e bravura — algo novo a ser descoberto. Outros, no entanto, temem o desconhecido, como se estivessem prestes a entrar em uma caverna sem saber o que escondem as penumbras ao fundo.

Os afortunados e esperançosos gostam de acreditar que O Estrangeiro é uma terra pacífica. Parece um plano plausível: “Compro minha terra, cuido do meu plantio, expando a lavoura e quando estiver podre de rico, morarei em uma mansão tão enorme que precisarei de um guia turístico para andar por dentro dela. Assim, poderei acordar tranquilo, sem o pavor de ter um canivete no meu pescoço”.

Tudo pode ter vindo do lado de fora: armamento avançado, instrumentos musicais raros, um homem misterioso ou até alguma praga dizimadora de cidades...

O que significa O Estrangeiro para alguém do Oeste Selvagem? Essa é uma pergunta intrigante. Para muitos, ele pode significar tudo: um oásis a ser alcançado, o sonho inalcançado de possuir uma casa na praia ou regiões repletas de burgueses mesquinhos que não valorizam a própria vida.

Seja como for, o que há do lado de fora sempre será um mistério.

linha do tempo

- 400: Fundação de Maria da Fé
- 420: Os Celestes ocupam os Platôs
- 420 a 1510: Diversos povos originários ocupam o País
-1510: Chegada dos primeiros navios do Estrangeiros
-1531: Fundação das primeiras cidades do Leste
-1531: Fundação de Tupaciguara
-1564: Primeiros exploradores atravessam a Serra da Saudade
-1610: Fundação da Vila de Desemboque
-1693: Fundação de Sacramento
-1715: Fundação de Santo Ozório
-1730: Independência do País
-1741: Fundação de Belo Horizonte
-1775: Fundação de Araguari
-1800: Abertura do presídio Sepulcro
-1803: Revolução Industrial no Estrangeiro
-1810: Abertura do Porto em BH
-1829: Primeira imigração em massa dos povos do Oriente
-1830: Fundação do Bairro Oriental em BH
-1832: Joaquim José assassina o Presidente com um tiro na cabeça

O universo em que se passa **SACRAMENTO RPG** é fruto de nossas imaginações. Afinal, é um continente repleto de lugarejos que possuem o nome de cidades mineiras, enquanto pistoleiros saem por aí causando confusão em climas gélidos e desertos escaldantes.

Desse modo, seria errôneo considerar que exista, fora do Oeste Selvagem, um mundo como o nosso. Não poderíamos, por exemplo, afirmar que o Brasil existe em algum lugar do Estrangeiro, já que o Oeste Selvagem contempla cidades que fazem alusão a cidades brasileiras.

Portanto, considerando que é um mundo hipotético muito similar ao que vivemos, intitulamos tudo que tem “pra lá do Oceano Atlântico” — ou “pra lá do Oceano Pacífico” — como O Oriente. O termo pode parecer simplório, mas imagine como seria difícil para um camponês velhaco, vivendo nas entranhas do Oeste Selvagem, compreender toda uma gama de informações e culturas. Muito difícil!

É do Oriente que vêm culturas como as artes marciais, os jogos de louças e aparelhos de jantar belíssimos, além de muito do comércio de especiarias e tecidos. Os únicos limites desta versão da Terra são os da sua imaginação.

linha do tempo (cont.)

-1832: O vice assume e dá Início à Guerra do Carvão
-1835: Fim da Guerra do Carvão
-1835: O Presidente assina a Lei que baixa o preço das terras do Oeste
-1836: Formação da Gangue do Nero junto com Zói de Gato
-1837: Fundação de Bom Fim
-1840: Abertura do Bom de Gole em Bom Fim
-1843: Nasce um bebê gigante batizado de Golia no Circo do Sol
-1845: Um assassino conhecido como Degolador causa pânico na região
-1850: Praga na Vila de Desemboque
-1856: Nero assassina a esposa de Horácio em Araguari
- 1857: Zói de Gato deixa a Gangue do Nero
- 1858: Surge a Gangue dos Sagrados e seus sete Bispos
-1859: A cabeça do Degolador aparece em praça pública
-1860: Pesadelo mata o pai de Cristina
-1861: O Presidente é assassinado
-1862: Formação dos Fivela de Cobra
-1870: Os Celestes são expulsos pela Bispa
-1876: Fundação dos Pavio Curto
-1876: Os Pavio Curto derrotam os Sagrados
-1878: Surgem os Novos Sagrados
-1880: Época atual

A Guerra do Carvão

A Guerra do Carvão mudou para sempre as vidas no Oeste Selvagem. Foram mais de meio milhão de pessoas mortas em batalhas sujas e sem nome, pois quanto mais cedo esta guerra for apagada da memória daqueles que a viveram, melhor. Mas é claro que isso é impossível.

Quem sobreviveu carrega um peso enorme no peito, pois foi uma guerra desigual, com dois lados cruelmente desumanos, que cometeram as mais terríveis atrocidades.

A Guerra do Carvão deve seu nome à súbita queda dos preços do minério precioso e a uma sucessão de péssimos governantes. Em 1831, após a independência, o Presidente decidiu que o país deveria superar tecnologicamente seus antigos colonizadores do Estrangeiro. Para acelerar esse "desenvolvimento tecnológico", o governante criou uma lei determinando que se podia pagar o preço que bem entendesse pelo minério, além de impor altos impostos sobre todo carvão exportado. Obviamente, o governo escolheu pagar uma merreca, o que, a princípio, causou a ira dos empresários do setor.

Mas é claro que a corda arrebentou do lado mais fraco. Para não saírem no prejuízo, os patrões reduziram ainda mais os salários de seus mineiradores e funcionários, que passaram a receber metade e a trabalhar o dobro.

Os ânimos esquentaram ainda mais quando os empresários pressionaram o governo, que cedeu um pouco, comprando carvão por um preço mais alto e repassando essa verba para o setor privado das ferrovias, que se expandia cada dia mais. E como uma bola de neve, este ocorrido gerou problemas com outro setor operário. Em resumo, as ferrovias demandavam terras em lugares úteis para plantios e fazendas, dando prejuízo aos latifundiários, que compensaram a perda reduzindo os salários dos trabalhadores rurais.

As refinarias aumentaram em número, principalmente em Belo Horizonte, o que causou uma migração em massa para as cidades grandes, onde cada pessoa que trabalhasse na indústria se via submetido a longas horas de trabalhos e salários miseráveis.

A primeira célula grevista surgiu em Belo Horizonte, quando um grupo de trabalhadores exigiu melhores salários ou deixaria de trabalhar. Os donos das empresas cederam a princípio, aumentando um pouco os salários. A segunda greve ocorreu de novo em BH e desta vez de forma mais violenta, com os grevistas chegando a incendiar uma das fábricas. Como uma febre, as revoltas se espalharam pelos quatro cantos, sempre escalonando em violência.

Prometendo negociar preços mais baixos com o governo, os empresários "compraram" a Defesa Nacional (as forças armadas). O Presidente cedeu prontamente ao ser apresentado a uma maleta cheia de joias como um pequeno "agrado". O governo, então, agora ao lado dos empresários, massacrou os trabalhadores, na esperança de acabar de vez com qualquer ideia grevista.

Mas o que aconteceu foi exatamente o oposto. Certa noite, um homem chamado Joaquim José conseguiu invadir a casa do Presidente e o matou com um tiro na cabeça. Joaquim foi morto logo em seguida pelos guardas do local, mas seu rosto ficou conhecido em todo o país quando a foto do seu cadáver estampou a primeira página de todos os jornais.

Apesar de todas as teorias de que Joaquim era "o terrível líder dos parasitas opositores", ele agiu sozinho, apenas por ser um pobre esfomeado que via no mandatário a figura diabólica que o havia jogado e a sua família na miséria. Era o que faltava para que os trabalhadores de diversos setores se unissem e se organizassem, transformando o rosto de Joaquim no símbolo da causa. Finalmente tinham um exército.

Com o vice assumindo a presidência, deu-se o início oficial do conflito armado. O governo dispunha das melhores armas, mas os trabalhadores tinham o elemento surpresa, evitando conflitos abertos e diretos. Fábricas e fazendas foram queimadas e pessoas ricas apareciam assassinadas. O governo tomou a guerra para si, (pois até então estava defendendo empresários), atacando povoados e vilas, matando rebeldes e civis do próprio povo sem qualquer distinção.

Isso fez com que opositores ao governo armassem os trabalhadores rebeldes, equilibrando as batalhas abertas, resultando em milhares de mortos nos dois lados do conflito.

Depois deste massacre o Presidente cedeu às demandas dos trabalhadores (e dos empresários), aumentando o preço do carvão e criando um salário mínimo para os trabalhadores. Ao mesmo tempo, várias partes do Oeste, com terras desocupadas e férteis, ficaram abandonadas, desencadeando uma nova onda de migração que tornaria o Oeste ainda mais caótico.

A Guerra de Ferro

A Guerra do Carvão foi acompanhada por outro conflito que se desenrolou nas entranhas políticas e endinheiradas do Oeste Selvagem. Um que aconteceu dentro das gavetas de mogno, cujas batalhas mais pesadas foram travadas nos escritórios e nos tribunais de Belo Horizonte.

Duas grandes companhias viram na Guerra do Carvão uma boa oportunidade para expandir seus negócios e malhas ferroviárias, devido à necessidade de transportar armas, suprimentos e tropas para os quatro cantos da guerra.

As concorrentes utilizaram os mais obscuros e macabros recursos para sabotar uma à outra, tanto nos negócios quanto nas construções. Contrataram mercenários para assassinar operários, corromperam políticos e intimidaram assentamentos, sem contar nos diversos casos de "infelizes acidentes" com vítimas inocentes. Nas entranhas da burguesia este duelo ganhou o apelido de Guerra de Ferro.

De um lado, temos a **Companhia Fronteiriça do País (CFP)**, uma empresa que começou humilde, focada apenas no transporte de mercadorias agrícolas. Com o tempo a empresa investiu pesadamente na compra de imensos lotes de terra construindo as maiores extensões de ferrovias que atravessam o País inteiro.

O problema é que as melhores locomotivas foram importadas por outra empresa, a que fica do outro lado da Guerra de Ferro. A **União do Ferro Transcontinental (UFT)** importou a fabricação das melhores locomotivas do Estrangeiro, criando a frota dos trens mais rápidos e modernos do mundo.

Apesar de existir uma codependência paradoxal entre as firmas, a Guerra de Ferro ainda segue firme, com a CFP e a UFT travando batalhas judiciais às vistas claras, e também nos bastidores: o que não faltam são subornos a juízes e políticos, descarrilamentos em trechos isolados e pontes dinamitadas sob o véu da escuridão. Estações de trem foram incendiadas em ataques inesperados, resultando em pesadas perdas humanas e financeiras.

O Governo tentou mediar um acordo temporário para evitar maiores catástrofes, e até funcionou temporariamente, mas a verdadeira paz parece apenas uma miragem distante.

TUPACIGUARA

A pequena cidade de Tupaciguara tem tudo que se espera de uma terra modesta no Oeste Selvagem: vizinhança boa e honesta, dias de música e bebida no salão do Tião, comércios de todo tipo, e aquela senhorinha fofoqueira que sabe tudo sobre quem passa por ali.

Apesar de estar mais ao leste, próxima da grande Belo Horizonte, Tupaciguara fica distante da estrada principal que corta o Oeste Selvagem e também longe de qualquer ferrovia. O que coloca a cidadezinha no mapa são suas três grandes fazendas de café, cujas produções são transportadas de carroça para Belo Horizonte e de lá levadas ao Estrangeiro. O clima é ameno; faz calor nos dias de verão e um frio simbólico no inverno.

Há algo que destaca Tupaciguara das outras cidades pacatas dos vales: seus grandes moinhos de vento, que chegam a quase dez metros de altura, usados para moer trigo e outros cereais. Pensar em moinho de vento sem pensar em Tupaciguara é impossível.

As ruas de terra estão frequentemente ocupadas pelas crianças, já que quase nenhum viajante passa por ali. Durante algumas noites de lua cheia, quando há boas notícias na cidade, os cidadãos de Tupaciguara se reúnem em grandes rodas de viola e bebedeira, aproveitando a luz lunar que ilumina toda a cidade, já que a ausência de sombras permite que a claridade preencha o espaço.

A simplicidade de Tupaciguara concede à cidade o privilégio de ter uma escola,

onde as poucas crianças aprendem a ler e escrever — uma dádiva rara, mas que vem se tornando mais comum.

A cidade também oferece oportunidades para pescadores transmitirem sua paixão, para comerciantes terem seu próprio negócio, e até para amantes de vinho abrirem suas adegas. Embora os comércios sejam poucos, são cheios de vida.

Se Tupaciguara tivesse uma trilha sonora, ela refletiria seus tons verdejantes: um som calmo e suave. De vez em quando, uma confusão surge para trazer um pouco de adrenalina aos moradores: o gato da dona Cida desaparece, o cabrito do seu Fernando foge do cercado, as crianças fazem guerra de cocô, o Sr. Elias bebe demais outra vez, e a dona Zilda jura que viu uma assombração... O último incidente grave, que devastou a cidade, já faz um bom tempo: quando a gangue do Nero veio cobrar uma dívida...

De todo modo, Tupaciguara tem se reerguido nos últimos anos. Os comércios, deixados sem gerência após a invasão de Nero, foram retomados pelos devidos herdeiros. Chegar em Tupaciguara e ver pessoas carregando tábuas e reformando seus estabelecimentos é algo comum. Típico de uma cidade que morreu e que segue renascendo.

—história

Quando tudo era mato, o monge peregrino Dom Bosco decidiu viajar por novos horizontes rumo ao Oeste, em busca de sua terra prometida, onde pudesse estabelecer uma fazendinha para chamar de sua. Dom Bosco não estava só; ele viajava com duas vaquinhas e carregava grãos de café em uma sacola. Foi uma calma jornada. O monge sentia a brisa e o perfume dos pinheiros no caminho. À noite, parava em vilarejos para dormir, mas, na maior parte do tempo, ele e as vaquinhas perambulavam, descobrindo lugares inóspitos.

Um dia, durante a jornada, as vaquinhas interromperam a viagem para pastar. Era algo comum, já que sempre paravam para comer o mato que lhes chamava a atenção. Contudo, dessa vez, Dom Bosco notou algo diferente: as vaquinhas estavam com um apetite insaciável, como se tivessem acabado de atravessar o deserto e aquele mato fosse seu oásis. Ele ficou admirado, vendo-as se deleitarem como dois camponeses diante de um banquete digno de um rei. Dom Bosco, sem outra escolha, aguardou. Sentou-se na grama, como de costume, e observou a paisagem ao redor. Foi então que ele percebeu algo extraordinário, que até aquele momento não havia notado: a vista era esplêndida, um verdadeiro presente da natureza. Finalmente havia encontrado um lugar para fincar suas raízes.

Ele plantou suas sementes de café e as cuidou com dedicação até se tornarem um próspero cafezal. Suas vaquinhas não só davam muito leite, como também tiveram muitos bezerros. Em seguida, Dom Bosco comprou algumas galinhas e passou a colher ovos. Batizou sua terra de Tupaciguara, que significa "Presente da Mãe de Deus" no idioma antigo que aprendera com outros amigos.

Com o tempo, demarcou suas terras, e não demorou até que outra família se instalasse por ali. Josias Vasconcelos, um ricaço da cidade grande, viu naquela terra a oportunidade de aumentar sua fortuna. Josias comprou parte de Tupaciguara e também construiu um grande cafezal. Com o tempo, a fazenda Vasconcelos prosperou, e várias casas e comércios surgiram para abrigar os trabalhadores do campo.

Mas em um ano de safra ruim, os Vasconcelos se viram forçados a vender parte de suas terras para outra família abastada; Luciana Domingues, dona de um frigorífico em Belo Horizonte, viu em Tupaciguara um bom lugar para criar gado em grande escala. Assim nasceram as três principais fazendas de Tupaciguara, que deram origem a uma cidade com prefeito, xerife e tudo que se tem direito.

Após a morte de Dom Bosco, que nunca se casou, sua fazendinha ficou para Horácio Gaspar, um jovem órfão a quem Bosco tinha como filho e que acabou cuidando dele em seus últimos meses de vida. Horácio foi lutar na Guerra do Carvão e, ao voltar, casou-se com Inês. Embora amasse profundamente sua esposa, Horácio encontrou nas cartas uma fuga para os traumas de guerra e acabou apostando demais. Fez uma dívida alta com Nero, um homem cruel, que veio cobrar invadindo a fazenda e assassinando Inês.

Devastado pela tristeza, Horácio envelheceu com a vingança fervendo na alma. Após esse trágico evento, Tupaciguara seguiu sua vida por muitos anos como se nada tivesse acontecido. Até que, certo dia, Horácio decidiu partir em busca de vingança, acompanhado por "Zói de Gato" e de um sujeito chamado Gaspar.

Como se não bastasse, a gangue de Nero voltou, invadindo e destruindo tudo, incendiando casas e matando inocentes. Foi então que Horácio reapareceu com sua gangue, os Pavio Curto. Após uma dura batalha, os Pavio Curto saíram vitoriosos, e a Fazenda Esperança — propriedade de Horácio — se tornou um lugar histórico na cidade.

—geografia

Quem vem do Leste, atravessando os rios poluídos de Belo Horizonte, finalmente cruza a fronteira para o que realmente é o Oeste Selvagem. Logo ao entrar, surge um vasto campo verde, com uma estrada que se estende até o horizonte, oferecendo uma vista distante da famosa Serra da Saudade, cujos picos parecem azulados devido ao frio no céu.

É uma paisagem capaz de arrancar suspiros de esperança até do viajante mais cascudo, com seus campos cobertos de grama e flores silvestres. O clima é ameno, agradável — daquele que faz você querer tirar o chapéu, as botas e o casaco, deitar as armas e se esparramar na paisagem, como se tudo na vida fosse a paz daquele momento.

Os morros são suaves e agradáveis, daqueles que não cansam as pernas na subida e quase não se percebe a

descida. As árvores se espalham de forma aleatória: altas, esguias, verdes e algumas amareladas.

É quase um milagre que a cidade permaneça tão pouco visitada. Talvez seja por isso que Tupaciguara, mesmo com suas cicatrizes, ainda pareça um lugar feito de sonhos.

—Povo e Costume

As pessoas de Tupaciguara são simples e não exigem muito além de uma boa bebida, música animada e uma farra no Bar do Tião — que, por sinal, é considerado solo sagrado. Nenhuma briga pode acontecer lá dentro, tudo sempre é fora das portinholas.

A cidade tem poucos habitantes, que passam a maior parte do tempo nos cafezais ou cuidando do gado. É comum ver homens e mulheres circulando pela cidade com suas roupas de trabalho. As crianças correm livremente pelas ruas, enquanto alguns jovens, numa fase mais rebelde, preferem viajar até a cinzenta Belo Horizonte em busca de mais agito.

Embora cada morador de Tupaciguara tenha vindo de uma parte diferente do Oeste Selvagem, todos acabaram se conhecendo, o que faz a fofocas circularem rapidamente, enquanto esta mistura de culturas e vivências alimenta noites e mais noites de prosa e festa. O otimismo da população foi essencial para a reconstrução da cidade após o ataque da gangue de Nero. Qualquer desavença ou rivalidade foi deixada de lado — mesmo entre os Domingues e os Vasconcelos — e, em pouco tempo, Tupaciguara estava de pé novamente.

Alice, uma jovem que chegou com Horácio, decidiu abrir uma escola na cidade para ensinar as crianças (e até alguns adultos) a ler e a escrever. No início, ela vivia triste pela morte do irmão, mas cuidar desse povo parece ter feito um bem enorme à moça. Recentemente, um homem vindo do Oriente trouxe consigo todo o seu conhecimento sobre instrumentos de corda e abriu uma loja de música. Horácio passa horas na loja do homem, tentando se comunicar com ele, enquanto dedilha algumas notas no violão que a sua falecida e amada Inês lhe deu no casamento.

—Governo

A prefeitura de Tupaciguara não passa de um cargo cosmético para o local, já que a comunidade diminuta se autorregula e não vê necessidade de uma figura de liderança em um escritório empilhando papéis. Há, contudo, alguns mais endinheirados, o que inevitavelmente atrai bajuladores e solteirões de fora procurando casamentos abastados. Há um consenso entre os moradores em contribuir de bom grado com uma pequena parte de seus ganhos para que se mantenham os espaços públicos de convivência, como as praças, campos e prédios públicos em bom estado. Um acordo fechado apenas verbalmente e, devido ao pequeno número de habitantes, facilmente controlado.

LUGARES IMPORTANTES

—fazenda esperança

A primeira fazenda de Tupaciguara, agora propriedade de Horácio, é um símbolo de resistência e perseverança. Originalmente, era um pequeno cafezal com um curral para o gado. Após a última invasão, a fazenda se tornou palco de um duelo decisivo entre dois pistoleiros, marcando sua importância na história da cidade. Hoje, é o lar de Alice, Ceiça, Golia e Horácio, sendo vista com enorme respeito pelos outros moradores da cidade.

—fazenda vasconselos

A família Vasconcelos é dona da principal plantação de café e, por consequência, a mais rica. Vive em uma mansão afastada da cidade e mantém uma rivalidade histórica com a família Domingues. Essa disputa envolve traições, mentiras e manipulações. Curiosamente, ambas as famílias lutaram do mesmo lado durante a Guerra do Carvão. Apesar disso, seus filhos são proibidos de se relacionarem e a tensão entre eles permanece viva.

—fazenda domingues

Os maiores pecuaristas de Tupaciguara, são menos abastados que os Vasconcelos, mas estão construindo uma mansão ainda maior para competir com seus rivais. A fofoca é que eles "são um bando de invejosos" — rumores que surgiram dos Vasconcelos. A polêmica mais recente envolve um romance secreto entre um dos filhos dos Domingues e uma herdeira dos Vasconcelos, que se encontram às escondidas tal qual Romeu e Julieta.

—bar do tião

O velho boca-suja bebe mais que os fregueses, tem apenas três dentes, mas está sempre sorrindo. Mesmo depois da invasão do Nero, ele continua firme e forte. No Bar do Tião não há brigas: quem entra só quer beber, fofocar e se divertir. Qualquer desavença é resolvida na mesa de sinuca.

—terra dos moinhos

Há quase meia dúzia de moinhos em um lugar só: um pequeno outeiro liso e nu, que despontou sozinho da terra. No topo bate uma brisa constante, tornando o monte o melhor lugar para instalarem os moinhos, que se destacam no horizonte.

PESSOAS IMPORTANTES

—família vasconselos

Extensa e complicada demais para ser descrita em detalhes — parentes distantes, como primos de terceiro grau, acabaram se envolvendo, e a quantidade exagerada de filhos e netos fez a árvore genealógica crescer além do esperado. O Senhor Vasconcelos, patriarca da família, verdadeiro dono das terras e eterno rival do Senhor Domingues, já é um idoso que se veste à moda antiga, sempre impecável com cartola e monóculo. Ainda lúcido, ele deixa claro que prefere ter um filho patricida a permitir um relacionamento com algum Domingues.

—família domingues

A família Domingues, em contraste, é menor em número, mas compensa com a quantidade de funcionários que mantém a gigantesca mansão — maior do que a dos Vasconcelos — sempre em ordem. O Senhor Domingues, patriarca da família, recusa-se a admitir que a velhice está batendo à porta. Para disfarçar a calvície, usa tintas e perucas, que frequentemente escorrem no calor. Ele, por sua vez, provavelmente aceitaria um filho incendiário que queimasse todas as suas terras, desde que não se envolva com os Vasconcelos.

Senhor Vasconselos: apesar de lúcido, tem um monte de ideia torta sobre as coisas. [NdC 5 especial]

BOM FIM

Xerife Tonho do Arame. O cabra é brabo, má resorve... se pagarem direitinho. **[NdC 4 especial]**

Quando se fala deste lugar pelo Oeste afora, os rumores são dois: o primeiro é que, desde a morte do Bispo Baltazar pelo Xerife Ismael, Bom Fim se tornou a cidade mais "segura" da região. Dizem que a força da Lei é implacável contra qualquer arruaceiro que venha fazer maldades por ali – a fama tem seu valor.

No fim é a cidade que protege a si mesma, não pela força da Lei ou por qualquer influência do governo. O segundo, e verdadeiro rumor explica isso: Bom Fim é o lar do maior e mais famoso Salão do Oeste Selvagem, que funciona 24 horas por dia. Um polo turístico para quem gosta de farra, balbúrdia, esbórnia e sabe aproveitar os prazeres da vida sem distinção de moral ou classe social. E ninguém quer acabar com essa festa (ou quase ninguém)!

A cidade tem uma rua principal bem barroca, consequência das constantes chuvas que acometem a região. Por isso, as casas mais antigas de Bom Fim estão mofadas, enquanto as mais recentes, sem marcas d'água, foram construídas com tijolos e argamassa. Qualquer migalha de metal à vista está abarrotada de ferrugem.

Na rua principal, encontram-se algumas casas e estabelecimentos comerciais, como o banco, a loja de utensílios, uma pequena loja de armas, o escritório do Xerife e, logo em frente ao famoso Salão Bom de Gole, uma estátua de pedra cinza que retrata um homem de cerca de 40 anos, usando um chapéu largo, um bigodão, óculos fundos e um broche de estrela grande no peito. Ela homenageia o Xerife Ismael, que libertou a cidade das garras dos Sagrados e do Bispo Baltazar, que tomou a cidade através do medo. Baltazar era arrogante, nojento e desprezível, apesar de parecer um príncipe. Ele controlava o Salão Bom de Gole junto com Caronte. Se você gritasse um pouco mais alto ou derrubasse um copo, atrapalhando a paz dos dois, tomaria uma bela de uma boa surra de mão fechada.

Dois anos depois da morte do Bispo, as notícias sobre a bravura de Ismael se espalharam. Consideraram nobre que, apesar de estar ficando cego a ponto de tropeçar no próprio pé, conseguisse se tornar o herói da cidade, a ponto de contratarem um escultor do Estrangeiro para erguer uma grande homenagem ao Xerife Ismael, o corajoso. Pediram ao artista que retratasse Ismael em sua forma mais heroica, de maneira que ele pudesse olhar para o horizonte e perceber o herói que havia se tornado após a morte. O artista, então, deu-lhe um par de óculos fundo-de-garrafa. Onde já se viu uma estátua de um cavaleiro sem sua espada? Se ao menos Ismael pudesse enxergar...

Bom Fim fatura ao exportar uma boa quantidade de legumes e vegetais para diversas partes do Oeste Selvagem, mas a maior parte do dinheiro que entra na cidade vem daqueles que chegam para as festas infinitas do Salão Bom de Gole, que já foi palco de muita alegria, gargalhadas, apostas e… tragédias.

—história

O nome do lugar pode ser auspicioso, evocando a derrocada da vida, o encerramento. Algo que teve um final, como uma estrada ou jornada. Porém, quando fundada, Bom Fim era uma fazenda batizada para acolher aqueles que buscavam um canto seco em meio a tanta chuva.

Segundo seu fundador, Heitor Miguel, Bom Fim seria o destino final de quem buscava trabalhar com dignidade, ter onde morar, construir a vida e ficar em paz até o fim de seus dias. Um lugar bom demais para alguém querer ir embora.

Heitor Miguel comprou um pedacinho de terra ao custo de dois cachos de banana e três cabritos. Uma bagatela! Deu sorte, viu que o solo era fértil e, usando a técnica da lavoura para aproveitar as chuvas, conseguiu plantar e colher vegetais sempre verdinhos e frescos, sem que se afogassem. Dona Cleusa Miguel, esposa de Heitor, também plantava e colhia, vendo os frutos de seu trabalho renderem cada vez mais. Eventualmente, o casal precisou de mais mão de obra para expandir suas lavouras.

Para atrair trabalhadores, Cleusa teve a ideia de construir um Salão gigantesco, o maior do Oeste Selvagem, e oferecer bebida e hospedagem para quem os ajudasse no trabalho, além de pagamento antecipado, claro!

O plano deu certo, e muitas pessoas chegaram ao lugar. Heitor e Cleusa trabalhavam noite e dia na lavoura, com as mãos cheias de calos e braços fortes, assim como tantos outros que foram se estabelecendo no lugar batizado de Bom Fim. Porém, Lúcio Miguel, o filho do casal, se recusava a trabalhar e só queria saber de ficar no salão, bebendo, jogando, tocando piano e curtindo os prazeres da vida.

Lúcio batizou o lugar de Salão Bom de Gole e promovia as melhores festas da região. Mandava convites aos melhores músicos e artistas do Oeste Selvagem, recebendo-os como se fossem da própria realeza. Também investia nas melhores bebidas importadas do Estrangeiro e fazia muito dinheiro com as apostas que aconteciam nas mesas de jogo. Não demorou para a fama do Bom de Gole se espalhar pelos quatro cantos do Oeste Selvagem, atraindo uma clientela *granfina* e abastada em busca da libertinagem e da esbórnia.

Heitor e Cleusa insistiam nas lavouras, mas as festas no Bom de Gole atraíam tanta gente que acabaram se tornando a

maior fonte de renda da cidade. Diversos hotéis e hospedarias foram abertos para abrigar tanta gente. O Salão comprava seus suprimentos nas lavouras da região e empregava vários moradores de Bom Fim, fazendo com que todo o dinheiro que entrasse na cidade permanecesse ali, prosperando na região.

Apesar da completa imundície em que as ruas e casas ao redor do Salão ficavam depois de tanta bagunça, ninguém podia reclamar do dinheiro que o Bom de Gole trazia para Bom Fim. Ninguém passava necessidade; havia trabalho para todos nas lavouras, no Salão, nas hospedarias abertas para abrigar tantos turistas ou até limpando o lixo da cidade.

Depois da morte dos pais, Lúcio passou a cuidar das lavouras e, principalmente, do Salão, que ele adorava. Ao receber tanta gente, Bom Fim foi reconhecida como uma cidade, e Lúcio virou prefeito. O Xerife Ismael, um jovem bom de revólver, foi eleito para manter um pouco de ordem no lugar. Mas, apesar de ser bom no gatilho, era mirrado, trabalhador e honesto demais para seu próprio bem. Era tão bobo que as pessoas o obedeciam mais por dó do que por qualquer outra coisa.

Alguns anos depois, Lúcio saiu de Bom Fim e voltou com dois homens, um se chamava Caronte, um homem mais feio do que ralar a cara no chapisco, e com Baltazar, um Bispo Sagrado que mandava no Caronte. Ele era bonito e ágil com um revólver! Com seu sorriso sedutor, não demorou para conquistar tanto as donzelas quanto as casadas de Bom Fim. Com o tempo, Lúcio passou a escritura do Bom de Gole para o Bispo Baltazar, que se tornou o novo dono do Salão. Ninguém entendeu muito bem, mas ninguém tinha coragem de perguntar.

Sob a tutela do Bispo e de Caronte, a cidade deixou de atrair os *granfinos*, e sim uma corja de bandidos que transformaram a outrora bela Bom Fim em um poço ainda maior de lama, mijo e bebida barata. O Bom de Gole decaiu para um antro de arruaceiros e um prostíbulo. Lúcio Miguel desapareceu e nunca mais foi visto.

O Xerife Ismael, coitado, nada podia fazer para ajudar a cidade. Apesar de seus 30 e poucos anos, tinha um problema na vista e não conseguia enxergar direito. Vivenciava as atrocidades de Caronte e do Bispo com dentes e punhos cerrados, sendo esculhambado por tudo e todos na cidade. Só não havia levado um tiro no meio da testa ainda por dó. Ele já não aguentava mais viver com o orgulho ferido e sem respeito. Quem um dia foi um pistoleiro atroz acabou virando um adulto fodido, com a vista ruim, que precisava de óculos cada vez mais fundos. Ao perceber que estava ficando cego, Ismael passou a buscar um único fim para si: libertar Bom Fim ou morrer tentando.

Até que uma gangue de forasteiros chegou a Bom Fim: um velho de tapa olho, um homem de bigodão, outro de óculos escuros, uma mulher marrenta, uma mulher indígena linda, mas sem um braço, um gigante e outra mulher triste que acabara de perder o filho.

Os Pavio Curto mataram Caronte e o Bispo, mas o Xerife Ismael acabou morrendo. Apesar de não ter ajudado efetivamente na batalha, os moradores de Bom Fim acreditaram piamente que ele foi o responsável por libertar a cidade, então ergueram uma estátua em sua homenagem na singela praça. A fama de Bom Fim se espalhou rapidamente. "Ficou sabendo que o Xerife de Bom Fim matou o Bispo Baltazar? O pistoleiro mais habilidoso entre os Bispos?" Não demorou muito até as pessoas — e principalmente os bandidos — temerem a força da lei na cidade. Afinal, quem seria louco de mexer com quem matou o temido Bispo Baltazar?

—Geografia

Bom Fim fica perto de um largo fértil e belo, com vastos campos e charcos que formam pequenas lagoas. A leste do território, uma ampla floresta se estende, e sua estrada leva diretamente às ruínas de Sacramento.

Apesar das chuvas constantes, o clima em Bom Fim raramente é frio; mesmo no inverno, a temperatura se mantém quente e abafada. O solo está quase sempre úmido e barrento, mas a cidade em si, assim como o Bom de Gole, foi erguida sobre um monte plano erodido, onde o chão é mais firme, possibilitando a construção de casas e abrigos.

Da sacada do principal quarto do Bom de Gole — o prédio mais alto da cidade — é possível observar ao norte, à distância, a cordilheira de montanhas com seus picos nevados, enquanto ao sul a floresta se estende infinitamente até desaparecer na vista. A estrada que corta Bom Fim, assim como a estação de trem existente na cidade, leva a Santo Ozório, no litoral. Essa conexão é muito conveniente, pois muitos viajantes chegam à cidade para conhecer o famoso Bom de Gole.

Viajar fora da estrada pode ser perigoso, já que é fácil um cavalo ficar atolado no lamaçal, além da grande quantidade de cobras e insetos peçonhentos que habitam a região.

—Povo e Costume

Antes da morte do Bispo Baltazar, os habitantes de Bom Fim se dividiam em dois grupos: os que não suportavam a bagunça promovida por ele no Salão e os que estavam lá em busca de farra. Os mais velhos e reservados evitavam se aproximar do Bom de Gole, temendo se deparar com bêbados se aliviando na praça. Além disso, as práticas depravadas que ocorriam no salão eram motivo de indignação. Os reclamantes eram frequentemente os mais ranzinzas e azedos. O único fator em comum entre as opiniões da cidade era o medo que todos sentiam do Bispo.

Ele era, de fato, rápido no gatilho — rápido demais. De vez em quando, outros membros de sua gangue, os Sagrados, visitavam Bom Fim. Quando isso acontecia, era obrigatório vestir roupas brancas com o símbolo de Gaia para recebê-los.

A cidade parava, as festas cessavam, e o Salão era ocupado apenas pelos Sagrados. Nesse raro silêncio, algumas das mais jovens eram escolhidas para entrar no Bom de Gole e nunca mais voltavam.

Após a morte do Bispo, a cidade ficou estarrecida, incapaz de acreditar. Uma sensação de liberdade pairava no ar, uma leveza estranha que apenas os mais velhos de Bom Fim haviam sentido no passado. O Salão reabriu mais vibrante do que nunca! A Festa da Liberdade foi a melhor e maior de todas. Uma estátua em homenagem ao Xerife Ismael foi erguida no centro da cidade, de frente para o estabelecimento.

Até hoje, o Bom de Gole permanece de portas abertas. Os velhos ranzinzas ainda estão por ali, reclamando incessantemente da imundície deixada pelas festividades. É claro que poderiam se mudar, mas, no fundo, concordam que a cidade está segura e que seu nome, Bom Fim, tem um motivo. É um lugar bom demais para alguém querer ir embora.

—Governo

Bom Fim abriga cerca de 100 moradores, mas esse número triplica em quase todas as épocas do ano, atraindo muitos visitantes em busca das festas. A cidade possui várias hospedarias para acomodar os foliões, e, apesar da segurança "oficial" ser escassa, a fama (nem sempre verdadeira) de Bom Fim a torna relativamente segura, repelindo bandidos e arruaceiros.

O governo local é formado por um Conselho de Hoteleiros, criado por Márcia Miguel, a nova proprietária do Bom de Gole e, supostamente, irmã de Lúcio. Este conselho é composto pelos donos dos hotéis e hospedarias da região. Além disso, há um prefeito, eleito pelo povo, que frequentemente atrapalha os planos do Conselho.

Benedito Capivara, conhecido como Ditinho, é o atual prefeito de Bom Fim. Apesar de sua estatura de quase 1,60 metros, ele não é apenas um fantoche. Inteligente e valorizador da cultura, Ditinho sabe jogar o jogo político melhor do que os membros do conselho de Márcia. Carismático e popular, consegue sorrir e acenar durante as festas, mas, no fundo, odeia a bagunça que domina a cidade. Seu principal objetivo é construir uma universidade em Bom Fim, transformando o aroma de cachaça em cheiro de livro mofado.

No entanto, Ditinho enfrenta um dilema: se controlar demais a farra, Bom Fim pode perder a significativa receita gerada pelos visitantes que gastam no Salão Bom de Gole. Esse dinheiro é crucial para a expansão da cidade e a importação de produtos. Para se impor ao Conselho, Ditinho fez uma manobra política ousada. Em vez de convocar eleições para que a população escolhesse um novo xerife, ele nomeou um homem conhecido como Tonho do Arame, o mercenário mais robusto e intimidador da região.

Tonho do Arame, de fato, consegue intimidar o conselho, o Salão e até o próprio prefeito. A boa notícia é que ele tem princípios e cumpre exatamente o que é pago para fazer. O povo de Bom Fim parece aceitar isso tranquilamente, contanto que as festas no Bom de Gole continue. Mas apesar das mudanças que se aproximam, a farra segue em frente...

LUGARES IMPORTANTES

—salão bom de gole

O Bom de Gole é o prédio mais alto de Bom Fim, superando até mesmo a igreja da cidade. É o principal ponto turístico, atraindo pessoas de todos os tipos — desde os mais problemáticos até os mais pacatos, que acabam bêbados, abraçados e cantando juntos após uma briga. Com três andares e uma adega no subsolo, o salão está sempre lotado, enquanto os quartos estão ocupados por casais "ocupados".

O único quarto vago fica em uma torre acima do andar mais alto, um espaço que foi ocupado pelo Bispo. As paredes desse quarto testemunharam muitas atrocidades cometidas por ele. Poucas pessoas têm coragem de se hospedar lá, e os que o fazem afirmam ouvir choros durante a noite. Aqueles que acreditam em assombrações dizem que são os espíritos das vítimas do Bispo.

Curiosamente, após a morte do Bispo, o salão ficou sem dono. O que parece acontecer é que os frequentadores se unem para manter tudo funcionando: as bebidas chegam, o dinheiro entra, a música toca e a festa continua. Ninguém sabe como isso ocorre, se há um gerente ou garçom, mas o que importa é que o Bom de Gole pertence a todos, e todos colaboram para que ele funcione.

—praça com estátua do xerife

A praça de Bom Fim tenta se levar a sério, com os moradores se unindo para mantê-la em um estado decente. Marceneiros reformam os bancos, jardineiros cuidam das flores e voluntários recolhem o lixo do chão. Entretanto, a proximidade com o Salão Bom de Gole impede que essa organização dure muito tempo. Bêbados frequentemente pisam no jardim, vomitam no chão e arremessam garrafas na estátua erguida em homenagem ao Xerife Ismael.

CALENDÁRIO DE FESTAS NO BOM DE GOLE

Janeiro: Festa da Chuva e do Ano Bom. Celebrando a chegada das chuvas, a festa inclui danças folclóricas e a preparação de pratos típicos.

Fevereiro: Festival de Música e da Felicidade. Um mês repleto de apresentações musicais, onde artistas locais e convidados fazem a alegria da cidade.

Março: Festival da Cenoura e da Orquídea. Uma homenagem à agricultura local, com concursos de cultivo e exposições de flores.

Abril: Rodeio Dois-Irmão Competições de montaria, shows de caubóis e muita comida típica para os amantes do rodeio.

Maio: Festivão da Abóbora e do Pinhão. Sabores da estação em destaque, com pratos à base de abóbora e pinhão, além de concursos gastronômicos.

Junho: Festa do Bumba-Quem-Quer. Uma festa cheia de música, dança e brincadeiras, celebrando as crianças.

Julho: Mês do Aniversário do Alface. Comemorações em torno do cultivo e consumo do alface, com pratos criativos e eventos culinários.

Agosto: Feriado do Mês Prolongado. Um mês de descanso e celebração, onde os moradores e visitantes aproveitam para relaxar e se divertir.

Setembro: Festival de Música da Felicidade 2. Uma nova edição do festival de música, trazendo ainda mais artistas e performances emocionantes.

Outubro: Comemoração da Cerveja e da Salsicha. Degustações, torneios de chopes e a apresentação de diversas receitas à base de salsicha.

Novembro: Festa da Inovação da Lavoura. Um evento que destaca as novidades agrícolas e inovações no campo.

Dezembro: Festa dos Miguel. Uma celebração em honra dos fundadores da cidade, com festividades que reúnem a comunidade em um sentimento de união e gratidão.

—hotel versailles

O Hotel Versailles é uma joia recém-construída em Bom Fim, projetada para atrair os forasteiros mais abastados. O prédio ocupa um quarteirão inteiro, ostentando uma fachada de mármore importado e pedras raras do Oriente. Ao contrário da cidade, que muitas vezes é invadida por odores desagradáveis, o Versailles exala um aroma de rosas, com corredores luxuosamente revestidos em tapetes vermelhos. Cada quarto do hotel é amplo, semelhante a pequenas casas, proporcionando conforto e requinte aos seus hóspedes. Contudo, a exclusividade imposta por Marcia Miguel, a proprietária, faz com que o hotel permaneça muitas vezes vazio, já que a maioria dos visitantes prefere acomodações mais simples. O hotel também é o local das reuniões do Conselho dos Hotéis, onde decisões cruciais sobre o futuro de Bom Fim são tomadas.

Ditinho, o prefeito, vê o Versailles como o espaço ideal para a primeira universidade da cidade, uma ideia que contrasta diretamente com a visão do Conselho, que rejeita qualquer proposta que ameace seu status elitista.

—escritório do xerife

Durante a gestão de Ismael, era um espaço modesto, com apenas duas celas para acomodar infratores temporários. Com o tempo o local mudou para um lugar abarrotado de livros e documentos, servindo não só como o escritório do Tonho do Arame, mas também como o gabinete do prefeito. Situado estrategicamente, o escritório oferece uma vista ampla da praça Ismael e do Salão Bom de Gole, permitindo que Ditinho, quando presente, monitore a vida da cidade. À noite, ele tranca o escritório com cadeados e correntes, mesmo sem nada de valor monetário guardado, pois para ele, o conhecimento é o maior tesouro.

PESSOAS IMPORTANTES

—marcia miguel: a líder do conselho

Ela diz ser irmã de Lúcio, embora todo mundo saiba que os Miguel tiveram apenas um filho. Mas tudo bem, o que importa é que Marcia Miguel tem dinheiro sobrando, então pouco importa se ela é uma Miguel ou uma princesa do Oriente.

Marcia curtiu meses de farra no Salão até perceber que não queria ir embora nunca mais. Tinha sido mais livre ali do que em qualquer lugar que estivera na vida. Usou sua fortuna para construir uma enorme casa para si e para seus hóspedes, o Hotel Versailles. Ela fundou o conselho com a melhor das intenções: manter a cidade como está, segura, próspera e, sobretudo, feliz — e com festas infinitas no Bom de Gole. Recentemente, o prefeito Benedito Capivara apareceu com um novo Xerife e uma

carta. Tonho do Arame, um sujeito assustador, bateu nas portas de Versailles com um revólver na mão para entregar a proposta de compra do Hotel. O prefeito quer comprar o hotel e transformá-lo na primeira Universidade do Oeste. Uma ideia absurda, claro!

—Prefeito Ditinho Capivara

Benedito Capivara, o novo prefeito de Bom Fim, é um homem bom, que busca honesta prosperidade para a cidade. É baixo, gorducho e está sempre tentando se vestir bem, apesar de usar suspensórios do jeito errado. Tem um rosto amigável e sempre está de bom humor em público, quando cercado de eleitores. Faz questão de parar e ouvir todo mundo que o puxa para conversar, mesmo que sejam uns pancadas completamente embriagados.

Ele não é casado, passa a maior parte do tempo no Escritório do Xerife, junto com Tonho do Arame, e vai com ele colher impostos das lavouras e do próprio Salão Bom de Gole, onde recebe o dinheiro dos impostos em dia, apesar de sempre haver um pagante diferente a cada vez que vai recolher o tributo. Ninguém é dono deste salão.

Faz questão de participar de todas as reuniões do Conselho da cidade e, aos poucos, com a ajuda intimidadora de Tonho do Arame, está conseguindo convencê-los de que a cidade ficaria melhor com mais conhecimento e menos farra.

—Xerife Tonho do Arame

O *home* é brabo, mal encarado (feio que dói), alto, cabeludo e tem um queixo largo e proeminente, que deixa sua mandíbula projetada para frente, como se os dentes de baixo ficassem sempre por cima. Tonho era caçador de recompensas, e foi esperto o suficiente para ficar fora do radar dos Sagrados. O apelido, Arame, veio da crueldade, claro, quando arrancou a cabeça de um procurado numa cerca de arame farpado. Só não o confundiram com o Degolador, porque o serviço foi imundo, sanguinolento e inesquecível para quem viu.

Ao se tornar Xerife de Bom Fim, Tonho deixou seus dias de caçador de recompensas para trás e assumiu com firmeza o propósito de ser um homem da Lei. Conseguiu uma casa, um escritório, um distintivo e um lugar para ficar. Foi bom se estabelecer em algum canto depois de tanto tempo perambulando pelo Oeste Selvagem. A estrela da Lei o tornou incorruptível e, de fato, ele cumpre seu papel de Xerife obedecendo às ordens do Prefeito sem questioná-las.

Tonho divide com Ditinho o asco pelas festas no Bom de Gole, mas poucas vezes interveio na bagunça. Seu papel agora é intimidar o tal Conselho dos Hoteleiros, que atrapalha o progresso da cidade.

BELO HORIZONTE – A FRONTEIRA

A última grande cidade do Leste marca o início do Oeste Selvagem. Por conta disso, ganhou o apelido de "Fronteira", o lugar que divide a modernidade do Leste com a *terra de ninguém*.

Belo Horizonte é uma das poucas cidades que aderiram ao pavimento em sua arquitetura. As ruas de paralelepípedos grandes e irregulares estão prontas para receber uma suposta "*carroça que não precisa de cavalo*", que está surgindo em algum lugar do Estrangeiro. Entrar na cidade é como sair do sol e ir para debaixo de uma grande sombra. Isso acontece porque a fumaça das diversas fábricas da "Fronteira" impede o desfrute do calor que o sol emana, já que as densas nuvens de poeira tapam o azul limpo do céu.

Na verdade, o que dá vida ao cinza são as diversas lâmpadas coloridas que adornam os grandes letreiros dos bares e lojas da capital. O maior e mais cintilante deles é a Casa de Ópera Horizonte, onde o grande circuito de peças dos atores e atrizes mais talentosos vem se apresentar. As praças são palco de estátuas erguidas em homenagem a burgueses importantes que ninguém se lembra, e a governantes que precisavam melhorar sua popularidade.

Apesar da modernidade dos pavimentos de pedra e do asfalto, é inevitável que as ruas fiquem manchadas de terra e com marcas das ferraduras dos cavalos que ainda circulam — os veículos a motor são uma novidade e espantam quando passam. Quatro

rodas sem cavalo, que levam pessoas de um lado para outro? Absurdo.

A vigilância na cidade não é pouca, e morar em Belo Horizonte não é barato; afinal, é o lugar mais moderno da região, onde qualquer coisa custa muito dinheiro. Se você precisar de um mecânico em BH, vai encontrar. Se precisar de alguém que conserte molas e ferragens, também vai achar. Precisa de um operário para ficar 16 horas por dia dentro de uma fábrica? Também vai encontrar.

Agora, se precisar de um médico, não conte com a sorte. A maioria dos médicos da cidade cobra uma verdadeira fortuna por seus tratamentos, e até existe um **hospital público que é apelidado de "caixotão"**, porque quem entra doente só sai de lá em um caixão. Aqueles que têm condições procuram o Hospital Madre Lourdes, no bairro nobre, onde os ricos podem pagar por tratamento.

Falando em dinheiro, outro lugar que atrai os figurões mais poderosos da região é o *Gran Cassino*, a casa de apostas mais requintada do Oeste Selvagem. Para os bacanas que frequentam o local, um jogo de pôquer não tem graça se não custar menos de 10 mil réis por aposta; qualquer valor menor nem chega a fazer cócegas em suas carteiras.

O **Tumulário de Belo Horizonte** é um cemitério monocromático e barrento, onde os pobres são enterrados em pequenas covas e os ricos apodrecem em grandes mausoléus opulentos e pontudos, construídos um maior que o outro, mostrando que, até mesmo depois da morte, os magnatas continuam competindo para ver quem tem mais poder.

Não falta o que fazer na metrópole de Belo Horizonte. A cidade se dispõe a oferecer entretenimento suficiente para qualquer pessoa passar noites em claro (literalmente, já que, durante a noite, a cidade é iluminada por lâmpadas elétricas). Em cada esquina, há um empreiteiro mal-intencionado, arruaceiros procurando confusão, crianças batedoras de carteiras, libertinos ou até estivadores envolvidos em contrabando de mercadorias que chegam pelo porto.

A cidade grande pode ser mais espinhosa do que acolhedora e mais amedrontadora que pacífica. Dizem que a capital está recheada de pessoas de má-fé, o que pode soar hipócrita visto a imensa *Catedral* construída com todo o capricho nos mínimos detalhes, que abriga freiras e padres que tentam compensar o lado podre da cidade fazendo boas ações para os pobres.

A maior revolução da cidade são os bondinhos, um meio de transporte que é uma grande câmara que se move por trilhos instalados no meio da cidade. Os bondinhos usam a eletricidade dos fios para se movimentar, e um único bondinho é capaz de transportar cerca de 45 pessoas, além do condutor, permitindo fácil deslocamento dos trabalhadores que querem chegar rápido às fábricas. Além disso, os bondinhos também

oferecem um tour para visitantes que desejam conhecer a cidade. O bondinho é algo recente e científico, com uma tintura marrom amadeirada e bancos internos encapados, tornando-se uma grande atração do lugar.

Mas, segundo alguns moradores, o coração de Belo Horizonte é a **Cidade--Oriental**: ela é vibrante, e a cultura originária é visível em cada esquina. Por lá encontram-se lojas dos mais diversos produtos e os restaurantes agradam a todos os gostos, servindo.

Na Cidade-Oriental, entretanto, nem tudo são flores. A região enfrenta problemas com a polícia, que não aceita muito bem alguns dos costumes estrangeiros, além da influência do Comando das Seis Balas, que também possui tentáculos por lá. É o orgulho da cidade por sua arquitetura eclética, imponência e importância. É construída inteiramente, dos pregos às vigas, com material do Estrangeiro, e suas linhas de trem são divididas entre vagões de carga e de passageiros.

O *Porto de Belo Horizonte* é bem movimentado, já que o farol grande e imponente é uma das arquiteturas mais bonitas da capital. Construído sobre um grande compilado de rochas, o farol, feito de tijolos, ilumina a direção que as embarcações devem seguir. Lá, sempre há famílias se despedindo de marinheiros ou viajantes. Mulheres bem vestidas, com saias exuberantes, se despedem de seus maridos que passarão um longo período no mar. Entretanto, crianças vestidas com roupas limpas e suspensórios também aguardam o navio de seus pais que logo atracará. O porto recebe e envia materiais em grandes quantidades. Recebe navios vindos de longe, assim como mercadorias valiosas. Cruzeiros também são oferecidos, com muito cassino e espetáculos, em navios enormes, tecnológicos e acarpetados.

—história

Belo Horizonte nasceu ao redor de seu pequeno porto, que recepcionava estrangeiros com suas lindas praias de mar cristalino, areia branca, morros verdes, cachoeiras, planícies e paisagens de tirar o fôlego. Com o tempo, tudo isso foi trocado por prédios, asfalto, tubos de ferro e um número infinito de chaminés baforando fumaça escura para o alto.

E foi lá no porto que um homem chamado Josefino aguardava a chegada de sua filha, Amelina. Ele trabalhou tantos anos como estivador para juntar cada centavo e investir nos estudos da filha, que foi estudar no Estrangeiro. Na época, a menina escolheu um curso nada comum: Engenharia. Amelina retornou casada com Daisy, uma industrialista, e com a filha do casal, Amélia. Josefino ficou radiante ao ver a filha crescida e cheia de inteligência, sem contar que agora tinha uma neta. Mas logo ficou triste e teimoso, pois Amelina e a família decidiram que iriam viver no Estrangeiro para sempre e voltaram só para buscá-lo.

"Viemos te buscar, pai. Vamos morar lá no Estrangeiro com a gente..." "Ah, mas eu não vou de jeito NENHUM! O futuro é aqui, minha filha, nesse horizonte tão belo que dá até vontade de chorar."

Por conta do velho, a família permaneceu próxima ao porto, juntamente com as poucas casinhas que existiam naquela região. Foi quando Amelina viu o primeiro barco lotado de carvão em estado bruto zarpando das docas. Até então, não havia quem trabalhasse a matéria-prima no país; tudo era feito no Estrangeiro, aumentando significativamente os custos do produto.

Amelina e Daisy montaram a primeira refinaria de carvão da nação, e estavam no lugar certo na hora certa. Por estarem perto do porto, conseguiam fazer o refino por um preço bastante abaixo do que era cobrado no Estrangeiro, e justamente na época em que diversos veios do minério foram descobertos pela extensão do Oeste Selvagem. Amelina e Daisy tinham o conhecimento e o diploma para fazer o negócio dar certo, enquanto Josefino era mão fechada o suficiente para controlar todos os gastos excessivos.

Agora, o lugar crescia em volta do porto e ao redor da refinaria da família. Em pouco tempo, a região virou um grande polo de trabalho, atraindo outras indústrias que aproveitaram a proximidade com o mar.

O fluxo de barcos no porto aumentou absurdamente, e a tecnologia mais moderna do Estrangeiro chegou ali primeiro. A novidade do momento eram as luzes elétricas e o telégrafo, que permitiram o surgimento de ainda mais indústrias.

Foi quando Daisy, tomada pela ganância, deu um golpe na esposa e vendeu sua parte da refinaria para o governo, que, para ganhar ainda mais dinheiro, decretou uma lei que proibia qualquer associação com a iniciativa privada. Portanto, a outra parte era OBRIGADA a ser vendida ao estado por um preço muito mais baixo do que seria justo. O argumento do governo era que estava sempre investindo no futuro tecnológico da nação, o que não passava de uma mentira deslavada. Amelina se viu obrigada a vender sua parte; ela não queria ver o pai morrer atrás das grades já no fim da vida. Assim, entregaram o dinheiro e partiram sem olhar para trás.

Hoje, estes que são os verdadeiros fundadores de BH têm apenas uma pequena estátua suja numa rua estreita, em frente a uma loja de bebidas onde um dia foi a pequena casa de Josefino. Amélia, sua neta, foi quem mandou erguer a estátua depois que Daisy morreu tuberculosa.

A cidade cresceu tanto que as chaminés tomaram o horizonte. Construiu-se uma grande estação de trem que ligava os quatro cantos do país, e as ruas eram tantas que formavam verdadeiros labirintos familiares, conhecidos apenas por quem morava na cidade. Um grande volume de imigrantes do Estrangeiro e do Oriente chegava e formava bairros e comunidades. A cidade cresceu tanto que, em pouco tempo, se tornou uma referência no mapa, marcando a "fronteira" entre o Leste civilizado e o Oeste Selvagem.

As ruas de BH assistiram ao levante do que seria a Guerra do Carvão quando os operários das refinarias fizeram suas primeiras greves. Financiado pelos donos das fábricas e magnatas da época, o governo comprou armas de última geração para enfrentar os rebeldes. As ruas explodiram em violência, e as primeiras mortes aconteceram, mas, antes que qualquer fábrica fosse destruída, o governo conseguiu expulsar os rebeldes da capital e fortaleceu as defesas da cidade. Nos anos da guerra, várias foram as tentativas rebeldes de tomar a "fronteira", mas jamais conseguiram.

Belo Horizonte sofreu muito menos do que outros lugares do Oeste Selvagem. Exceto pelo envio de recrutas para lutar, não houve um dia em que a fumaça preta parasse de sair das chaminés. Na verdade, a cidade lucrou muito com a disputa; já que toda guerra precisa de armas, os magnatas de BH encheram os bolsos vendendo revólveres, canhões, rifles e bombas para os dois lados da guerra. Pois, quando ela acabou, ficou ainda mais evidente a separação entre os pobres e os magnatas. Enquanto nos bairros pobres mal havia água ou eletricidade, nos bairros mais nobres havia teatros com letreiros cintilantes, cabarés, cassinos, bares, bondinhos e o segundo maior salão do Oeste Selvagem, o Dragão Imperial, ficando atrás apenas do que há em Araguari.

—governo

O governo de Belo Horizonte se esforça para se manter competente. Num geral, o Oeste Selvagem passa por maus bocados, portanto as organizações governamentais são extremamente restritas — em outras palavras, restrita exclusivamente a Belo Horizonte. Ou seja, a cidade é uma das poucas do Oeste Selvagem que segue uma estrutura governamental "organizada" com secretários, vereadores e com a prefeitura.

Por se tratar da maior cidade do país, a influencia da prefeitura de Belo Horizonte é quase equiparável à do governador, no que se refere os limites da cidade e políticas economicas de importação e exportação que atravessam o porto da cidade. Até porque a própria Casa da Moeda fica em BH, o dinheiro que sai dalí percorre o país.

Eleições acontecem a cada seis anos e a cidade fica apinhada de panfletos com vários candidátos esdrúxulos com propostas tão apelativas que chegam no absurdo. Os cargos políticos podem se reeleger quantas vezes quiserem, tanto que Adalberto Luz, o atual prefeito, está no fim de seu segundo mandato e buscando a reeleição. A chegada dos "bondinhos" foi sua última cartada para angariar votos do eleitorado de baixa-renda.

A verdade é que Adalberto Luz aparece em público vez ou outra — menos vezes do que deveria. O que fez o sujeito vencer os últimos

pleitos foram sua extrema simpatia (e redução de impostos) pelos burgueses, donos das fábricas da cidade e de outros ricaços espalhados pelo Oeste Selvagem.

Quando aparece, Adalberto Luz exibe um sorriso grande de dentes muito brancos, rosto esbelto, com seus 40 anos, cabelo curto e arrumado, queixo quadrado, ombros largos, lábios carnudos e olhos penetrantes. Um verdadeiro galã que arranca suspiros por aí. A bela voz de Adalberto toca no rádio todos as manhã e noites, desejando um ótimo dia de serviço aos trabalhadores e bons sonhos na hora de dormir. Mas a triste realidade é que Adalberto Luz, esbelto, não passa de um modelo contratado para ser o rosto do verdadeiro Adalberto, um velho decrépto, muquirana e corcunda que concentra todo o poder público em si e matém a câmara de vereadores na rédea curta.

–geografia

Belo Horizonte é a maior cidade do Oeste Selvagem, e sua ascensão se deve à proximidade com o mar. Hoje, as praias da cidade ainda são frequentadas por corajosos que nadam nas ondas de um oceano poluído por todo tipo de resíduo. O que é peculiar na cidade é que, mesmo estando perto do mar, não se depara com nenhuma serra ou cordilheira; os poucos morros que existem já foram ocupados por moradias e indústrias.

A densa fumaça que sai das chaminés torna a cidade muito mais quente e abafada do que deveria ser, caso o céu ainda fosse azul. O volume de chuvas é moderado, e a água que cai do céu costuma sujar as ruas e estabelecimentos de fuligem. É claro que isso não acontece nos bairros nobres da parte norte da cidade, que estão afastados do centro e bem longe das fábricas. Localizadas na parte leste, ainda é possível ver estrelas durante a noite, a lua cheia e o sol despontar no oceano sempre que o dia começa.

NORTE

Esta é considerada a área mais nobre da cidade, povoada por casarões imensos com água encanada, jardins bem podados, estátuas e lojas caras. Há trens e bondinhos exclusivos para que os magnatas dessa região transitem pela cidade sem se misturar com o povo comum. Quem mora lá são donos das fábricas, Estrangeiros endinheirados, barões das ferrovias, lobistas ou pessoas da lei.

Os leves morros da região sustentam casas com vistas privilegiadas, com camarote para a grande capital ao sul e com vista para as belas colinas de Serra da Saudade a noroeste.

ANO DE 1880
BELO HORIZONTE – A FRONTEIRA
N
1 Casa da Moeda
2 Prefeitura Municipal
3 Hospital Madre Lourdes
4 Tumulário de BH
5 Catedral de BH
6 Hospital Público "Caixotão"
7 Grande Estação Ferroviária
8 Correspondências Oeste
9 Vaca Véia
10 Porto das Algas
11 S.S. St. Anne
? Comando das Seis Balas
13 Casa de Ópera Horizonte
14 Delegacia de BH
15 Cidade-Oriental
16 Salão Esqueleto de Peixe
17 Porto das Cargas
18 Região das Fábricas

LUGARES IMPORTANTES do NORTE

—casa da moeda

Um imenso casarão onde se fabrica uma parte do dinheiro que circula por estas terras: moedas de diversos tamanhos e materiais, além de cédulas novinhas em folha. O edifício, de arquitetura clássica, é repleto de pilares esculpidos e conta com uma infinidade de funcionários, além de segurança extremamente reforçada.

—prefeitura municipal

O prédio é um complexo que serve tanto como gabinete quanto como residência do prefeito e de seus vereadores. Por isso, é um dos edifícios mais seguros da cidade. Apesar de ostentar riqueza e imponência, a arquitetura da Prefeitura busca se camuflar entre os casarões vizinhos, sem chamar muita atenção para si. Afinal, políticos não podem ser perturbados enquanto trabalham para o bem do povo e da comunidade, não é mesmo?

—hospital madre lurdes

O melhor hospital do país é o Madre Lourdes. É o mais preparado, completo, atualizado, limpo e, claro, o mais caro! Seus funcionários atendem exclusivamente à população de elite de Belo Horizonte. O hospital é religioso, regido por freiras e financiado por fidalgos e burgueses do Estrangeiro, com todo o apoio da prefeitura de BH, que recebe uma parte do dinheiro para facilitar a concessão de benefícios e alvarás.

PESSOAS IMPORTANTES do NORTE

—filipe almeida soares

Filipe é um economista e o atual supervisor da Casa da Moeda, cargo que conquistou ao se casar com a prima mais querida do prefeito Adalberto Luz. É um jovem branquelo de cabelo molhado, sempre penteado para trás, que costuma usar um conjunto de paletó marrom de veludo e calças cinzas. Ele é muito mais magro do que as roupas que veste, e frequentemente ouve murmúrios de que "o defunto era maior". Apesar dos óculos fundo de garrafa que lhe conferem um ar de bobo, Filipe é quem controla, de fato, o orçamento, dos impostos ao investimento público. Naturalmente, toma essas decisões enquanto desfruta de um delicioso banquete na opulenta mansão de algum industrialista influente, que fez questão de convidá-lo e presenteá-lo com valorosas jóias que irão lhe garantir boa fatia do dinheiro pago pelo contribuinte.

—Madre Eulália Silvana

A Madre Gestora do Hospital é uma velha megera e gananciosa que não se importa nem um pouco com a vida humana. Apesar de sua aparência longa e enrugada que se revela por trás do hábito preto, ela é vaidosa e maquila os olhos e as bochechas para esconder sua palidez cadavérica. Para qualquer doente pobre que apareça às portas do hospital, sua resposta é sempre a mesma: "Reza que passa", enquanto lambe os pés dos que têm dinheiro. Eulália paga ótimos salários, o que faz com que cada funcionário do hospital pense duas ou três vezes antes de contrariar qualquer ordem da superiora.

—Valter da Graça, o Dentista

Chegou à cidade um dentista de procedência duvidosa que ficou famoso por conseguir curar milagrosamente várias pessoas, principalmente os mais pobres. Dizem que ele até é muito bom no que faz, mas seus cuidados higiênicos deixam bastante a desejar. Pode-se dizer que Valter oscila entre um charlatão completo e um profissional razoável, e que não causa boas primeiras impressões.

Oeste

O Oeste de Belo Horizonte é, literalmente, a porta de entrada para o Oeste Selvagem. Quem chega dos ermos, a pé ou a cavalo, depara-se com um grande portão alfandegário, que recepciona e despede transeuntes como se fosse um posto de guarda medieval, com funcionários que só querem cumprir seus horário. Sair da cidade por esse portão pode parecer um caminho sem volta — mas isso é só uma forma de falar, pois basta dar meia volta para retornar.

Foi nessa região que construíram a Grande Estação Ferroviária de Belo Horizonte, onde uma velha Maria Fumaça pode descarregar sua carga, seja ela viva ou morta. O Oeste é a área mais procurada por aqueles que desejam explorar o Oeste Selvagem, pois os trens dali partem para os mais diversos destinos da região. Também é lá que se encontra o maior escritório das Correspondências Oeste, um serviço criado e orgulhosamente mantido pelo governo. No Oeste, circulam pessoas de todas as classes, pobres e ricos, pois é ali que estão os principais comércios e os serviços públicos de Belo Horizonte. Entre as mil vozes de passageiros, vendedores e transeuntes, a mais estridente é a do garoto de boina e suspensórios, anunciando a última edição do jornal Ouvidor do Horizonte, que traz as notícias mais recentes e faz questão de estampar os rostos dos bandidos mais procurados em suas manchetes. Além disso, ao se aproximar do Centro, é possível encontrar uma variedade de estabelecimentos: lojas populares, dentistas de procedência duvidosa, médicos de origem ainda mais questionável, lojas de roupas, de armas, de chapéus, fotógrafos, herbalistas e o famoso "Caixotão", o único hospital público da cidade.

LUGARES IMPORTANTES do OESTE

—rua afonso pena

Este é o ponto final dos bondinhos que vêm do Leste, onde a massa de trabalhadores desce para bater ponto nas inúmeras fábricas que se estendem pela Afonso Pena. Devido à constante emissão de fumaça, as luzes elétricas da cidade permanecem acesas o tempo todo, pois a rua está sempre envolta em escuridão. Pouco antes de descer no ponto final, ainda na Afonso Pena, os trabalhadores se benzem ao passarem em frente à Catedral e ao Tumulário de BH.

—hospital público, o caixotão

O hospital é antigo, sujo e luta para atender à crescente demanda da cidade. Suas paredes desgastadas e corredores mal iluminados refletem a falta de recursos e o abandono. A infraestrutura precária foi ainda mais deteriorada pelos efeitos da Guerra do Carvão. Macas improvisadas lotam os corredores e os pacientes aguardam horas em condições deploráveis. Equipamentos rudimentares e quebrados dificultam até os procedimentos básicos, enquanto suprimentos e medicamentos estão sempre em falta. O apelido "Caixotão" surgiu de uma triste realidade: muitos que entram ali saem apenas em caixões. Tentando funcionar como um hospital, o local se assemelha mais a um campo de batalha, onde a luta é contra o tempo e a escassez. Este lugar simboliza a crise da saúde pública e o sofrimento de uma comunidade desamparada.

—grande estação ferroviária

A estação está sempre agitada. Entre os inúmeros transeuntes, misturam-se os funcionários: bilheteiros, bagagistas e maquinistas. Há de tudo ali, desde pistoleiros em busca de aventuras até ricos exploradores ou aqueles que desejam conquistar terras baratas. Funcionários de boinas brancas, armados e portando distintivos, patrulham o local. Eles pertencem a uma força de elite responsável pela segurança dos trens, suas cargas e passageiros, custe o que custar. Esses boinas brancas estão acima da lei — exceto da do prefeito — e apenas as gangues mais ousadas ousariam roubar um trem no coração de Belo Horizonte. Você arriscaria?

—Correspondencias Oeste

Um prédio público simples, mas com serviço criado e orgulhosamente mantido pelo governo. A cidade possui muitas influências estrangeiras e isso faz dessa pequena torre com um sino no alto um dos pontos mais visitados por pessoas que precisam trocar cartas ou documentos comerciais com o Estrangeiro.

—Casa de Ópera Horizonte

Fundamental entender o conceito de Ópera naquela época. O termo se referia a toda atividade teatral, com ou sem música, abrigando acrobacias, danças, solos instrumentais e muito mais. Cartazes detalhados, com ilustrações à mão e datilografados, promovem espetáculos variados: drama, circo, dança, romance, aventura... Agora, a Casa de Ópera apresenta uma nova arte: a Moviola, que projeta imagens em movimento numa grande tela, mais uma novidade do Estrangeiro. Os cavalos dos espectadores ficam amarrados em frente ao teatro e, quando a peça faz sucesso, a rua fica repleta deles. Eles também deixam suas marcas... muito cocô. Dizem que um famoso cantor surgiu indo e vindo por essa estrada. O som dos cascos de seu cavalo criava uma batida rítmica, inspirando o músico a criar o Blues.

—Delegacia de Belo Horizonte

O prédio da delegacia é imponente e intimidador, sempre movimentado por policiais uniformizados. Belo Horizonte é a única cidade do Oeste onde há policiais de uniforme, pois nas menores, a segurança é responsabilidade do xerife e seus guardas. A delegacia fica ao lado da Casa de Ópera Horizonte, e os cavalos da polícia ficam amarrados na frente, formando um cenário tão cheio de excrementos que fez a rua ser apelidada de Rua do Estrume.

Sul

Esta é a região com a maior concentração de moradias populares de Belo Horizonte, e, consequentemente, há bastante comércio e uma grande circulação de dinheiro. Isso, aliado à falta de segurança, faz com que seja considerada a área mais perigosa da cidade. Quando pessoas novas chegam o aviso é sempre o mesmo: "Cuidado com o Sul".

Quem realmente manda o lugar é o Comando das Seis Balas, uma facção criminosa cujo objetivo é dominar a cidade inteira. A facção tem dois braços: o armado, responsável pela violência, e o político, que se infiltra no governo em busca de "facilidades" para o tráfico de armas e drogas. Não é uma região para amadores. Cada rua e viela está repleta de olhos e ouvidos atentos. À noite, as ruas que possuem eletricidade são mal iluminadas, enquanto as que ainda não têm são iluminadas pela luz que escapa dos cortiços e alojamentos superlotados.

A mais recente novidade são os bondinhos elétricos, que transportam pessoas de um lado para o outro da cidade, permitindo que economizem tempo no trajeto até o trabalho.

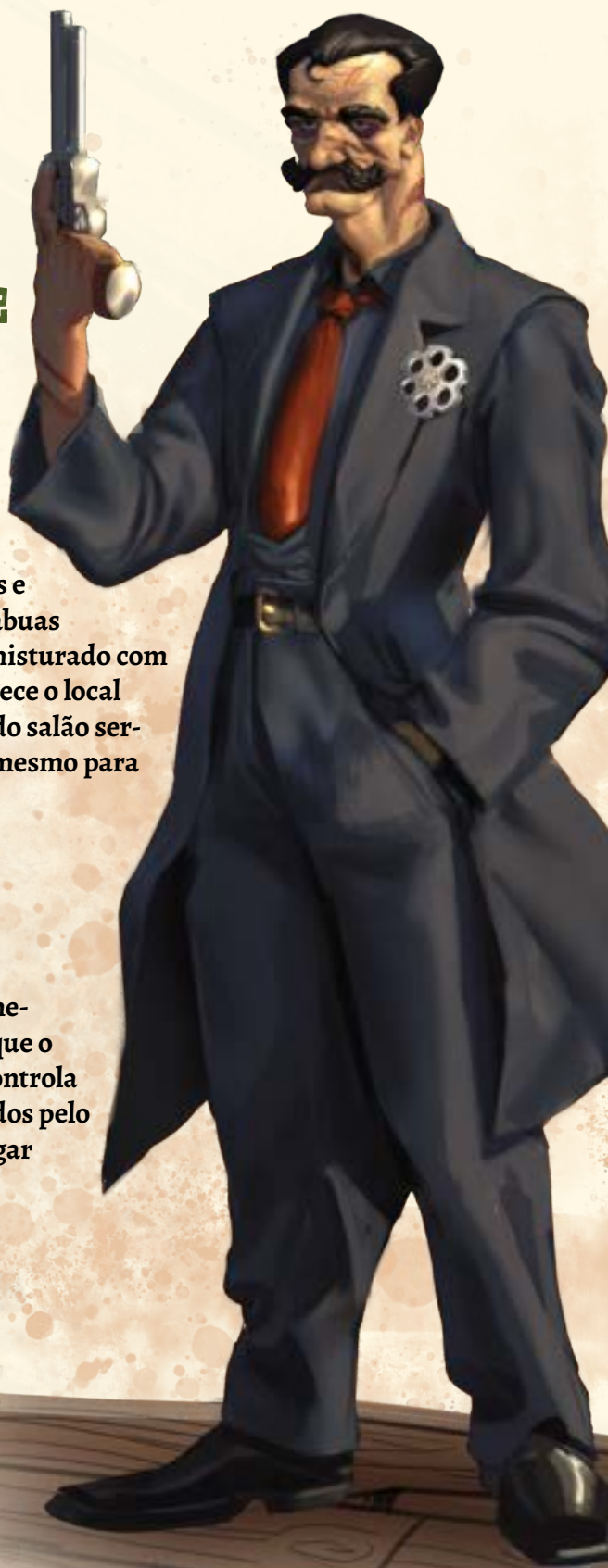
LUGARES IMPORTANTES do SUL

—salão esqueleto de peixe

Ao passar pela portinhola velha, você será recebido por olhares hostis de todos os cantos. Ninguém que frequenta este salão tem paciência para brincadeiras, nem mesmo o barista. O lugar mal se sustenta, com uma fachada que desaparece nas sombras à noite. Mesas, copos e talheres estão sempre encardidos, e as tábuas de madeira exalam um cheiro de peixe misturado com mofo após anos de absorção. Quem conhece o local sabe que, em algumas noites, os fundos do salão servem de palco para eventos ilegais — até mesmo para os padrões do Oeste Selvagem.

—sede do comando das seis balas

Embora a localização exata seja desconhecida, todos em Belo Horizonte sabem que o Comando das Seis Balas, a milícia que controla parte da capital e tem membros espalhados pelo Oeste Selvagem, opera a partir de um lugar bem guardado. Com o informante certo, é possível descobrir onde fica o covil, mas não é recomendável aparecer por lá sem um convite.

Se ocê não dançá conforme a música, os Gravata vão ti pegá.

COMANDO DAS SEIS BALAS

Belo Horizonte é governada por forças visíveis e ocultas. Em uma cidade grande como a capital, é natural que vários poderes atuem paralelamente — alguns supervisionados pelas autoridades e outros por grupos temidos e respeitados. E o respeito, como se sabe, pode ser conquistado de diversas formas, boas ou ruins. Uma dessas forças é o Comando das Seis Balas, uma máfia perigosa que controla a região leste da cidade, mas cujos tentáculos se estendem por todo o Oeste Selvagem.

O Comando está em constante conflito com a polícia de Belo Horizonte, resultando em frequentes tiroteios em locais públicos e intensas perseguições. Apesar dos esforços das autoridades, a polícia é incapaz de desmantelar a organização devido ao grande número de integrantes. Por outro lado, a facção também não consegue eliminar a polícia, mantendo um conflito sem fim à vista.

No submundo, o Comando das Seis Balas é responsável por uma vasta rede de contrabando, com foco no comércio ilegal de armas e drogas. A facção explora as áreas mais pobres da cidade e do Oeste Selvagem para recrutar novos membros, oferecendo dinheiro, proteção e uma ilusória sensação de pertencimento a pessoas vulneráveis e desamparadas.

Cidade-Oriental

Vibrante e cheia de vida, a Cidade-Oriental é marcada pela cultura única que se reflete em cada esquina. As ruas estreitas estão repletas de lanternas vermelhas balançando ao vento, enquanto uma profusão de lojas, mercados e restaurantes exala aromas exóticos. As fachadas são enfeitadas com dragões e caracteres tradicionais, com varais de luzes coloridas criando uma atmosfera festiva à noite. As lojas oferecem uma vasta gama de produtos, desde ervas medicinais e chás raros, até sedas, porcelanas e artesanatos. Os restaurantes atraem diversos paladares, servindo autêntica culinária oriental, dos yakissobas aos pratos menos conhecidos. No entanto, a Cidade-Oriental também enfrenta problemas com a polícia local e com o Comando das Seis Balas, que estende seus tentáculos pela região.

O leste de Belo Horizonte é um solo fértil para o crescimento da facção, que se infiltra na vida cotidiana dos moradores, estabelecendo uma teia de lealdades e medo. Um dos fatores que tornam o Comando das Seis Balas tão poderoso é sua estrutura horizontal. Não existe um líder supremo ou um "cabeça". A organização funciona como uma irmandade, onde, mesmo que figuras influentes sejam mortas ou presas, seus espaços são rapidamente preenchidos, e as operações continuam sem interrupção.

Leste

As docas que transportam viajantes para o Estrangeiro ou para Santo Ozório são conhecidas como *Porto das Algas*, onde é possível encontrar famílias se despedindo ou se reencontrando quase o tempo todo.

Cruzeiros luxuosos e balsas também atracam nas docas do Porto das Algas, atraindo uma grande concentração de populares e estrangeiros, além de ambulantes e vendedores oferecendo comida, bugigangas, badulaques, telecotecos e outras quinquilharias para aqueles que estão chegando ou partindo.

A região é marcada principalmente pelo maior porto da cidade: Porto de Cargas, onde os maiores navios, os cargueiros, são recebidos. É lá que desembarcam caixas, barris e grandes contêineres de mercadorias importadas do Estrangeiro. Cordas e roldanas descem a carga até o cais, onde marinheiros e trabalhadores a recebem, sempre supervisionados por representantes que garantem os interesses dos barões importadores.

Apesar da proximidade com o mar, não se recomenda que as praias sejam frequentadas por banhistas. As razões são óbvias para quem tem olhos para ver: o mar está completamente poluído pelos resíduos despejados pelas incontáveis indústrias de Belo Horizonte espalhadas por toda a zona sul. Além disso, o intenso tráfego de embarcações representa um grande risco de acidentes para quem se aventurar nas águas.

No entanto, quem se encontra nas praias ou a bordo dos barcos e desvia o olhar para além da costa, consegue vislumbrar, no horizonte, a linha que separa o mar poluído do oceano limpo. Ali, é possível perceber onde as nuvens de fumaça das indústrias deixam de obscurecer o céu, permitindo que o sol brilhe sem obstruções. Ao longe, como se fossem minúsculos pontos no oceano, estão os pequenos pesqueiros, que precisam se afastar cada vez mais da orla em busca de sustento.

Voltando o olhar para o norte, em direção ao Oeste Selvagem, é possível ver os picos da Serra da Saudade e, ao oeste, pode-se ter um vislumbre do temido Sertão de Fungos.

Lugares Importantes do Leste

—Vaca Véia

O primeiro butiquim que recebe aqueles que chegam à cidade de barco. À primeira vista, é apenas uma portinha suja perto do porto, com uma plaquinha velha e desbotada, cercada por barracas de vendedores ambulantes. No entanto, quem entra descobre um bar exótico, com paredes cobertas por prateleiras cheias de garrafas de todos os tipos de pinga. Há também algumas mesinhas aconchegantes ao ar livre. O dono, Nicolau, oferece a primeira dose por conta da casa (a pinga mais barata, claro) e é um verdadeiro conhecedor das cachaças, sabendo tudo sobre suas origens e variedades. Além disso, é no Vaca Véia que se encontra a melhor feijoada do Oeste Selvagem, preparada por Divina, a avó de Nicolau.

—Porto das Algas

Recebeu esse nome devido à grande concentração de algas marinhas que crescem nas águas rasas e rente às pedras que cercam o cais. As algas, que se movem ao ritmo suave das marés, junto com conchas e corais, embelezam o litoral onde o porto está localizado. Aqui, desembarcam imigrantes vindos do Estrangeiro, do Oriente, de Santo Ozório e também dos cruzeiros.

—Porto de Cargas

Apesar de não estar indicado nos mapas dos cidadãos comuns, o Porto de Cargas é um ponto estratégico, especialmente para aqueles envolvidos em atividades ilícitas. É por aqui que chegam objetos de valor e minérios preciosos vindos do Estrangeiro. Localizado não muito longe do Porto das Algas, está estrategicamente posicionado fora da vista do outro porto.

—S.S. St. Anne

Um velho e luxuoso cruzeiro que está ancorado no Porto das Algas há muitos anos. Na verdade, a imponente embarcação funciona como um cassino, frequentado pelos ricaços que buscam mais do que apenas jogos de cartas. O S.S. St. Anne também é palco de rinhas, que variam desde lutas de galo até combates entre pessoas. É um lugar onde se pode ganhar fama e fortuna, desde que se tenha coragem para participar.

PESSOAS IMPORTANTES do LESTE

—bia marretada campeã da arena

Durante o dia, Beatriz Gonçalves trabalha em uma fábrica de caixotes, passando o tempo com pregos e marreta em suas mãos pardas, montando caixas que serão usadas para transportar mercadorias e animais para além-mar. À noite, ela se transforma em "Bia Marretada" e vai ao S.S. St. Anne para lutar na arena, onde seus punhos são imbatíveis. Beatriz tem um objetivo claro: juntar dinheiro suficiente para deixar a cidade e ir para o Estrangeiro, onde acredita que terá uma vida melhor. Na arena, costuma derrotar lutadores experientes, não pela técnica ou graça, mas pela raiva que carrega. Sua fúria é o que a torna invencível.

—nicolau

Um homem grande, pançudo e negro, de olhos escuros e penetrantes. Sua cabeça é calva, e sua barba, agora grisalha, complementa seu semblante. Nicolau é simpático e tem um sorriso fácil, mas é constantemente interrompido por um soluço crônico enquanto fala. Herdou o restaurante Vaca Véia de seus pais, mas quem estava lá primeiro foi Divina, a matriarca da família, que trouxe as receitas do Continente de onde vieram.

—garcia gonçalves

O bonachão que comanda o porto é um homem alto, negro e que não mede esforços para garantir que tudo funcione corretamente. Sua palavra de ordem é eficiência, e de fato, Garcia vive apenas para o trabalho. Faça chuva ou faça sol, ele está em seu posto, fumando seus 30 cigarros diários e tomando muito café para que as operações de entrada e saída das embarcações ocorram sem problemas. Ele é bem remunerado, sendo pago por várias empresas para desempenhar seu papel, mas, mesmo assim, veste-se com roupas surradas, sapatos sujos, está sempre com cheiro de suor e se recusa a ter assistentes. Para Garcia, nada fica em ordem se ele não supervisionar pessoalmente. É incorruptível, não aceita presentes ou subornos, e seu único foco é o trabalho, não o dinheiro.

SA
CRA
MEN
TO

–A Origem de Sacramento

Nunca se soube ao certo como Sacramento surgiu. Existem uma ou duas histórias sobre sua fundação, mas os mais céticos questionam sua veracidade, tratando-as como meros causos que não agregam nenhuma teoria sólida.

A história mais popular fala de dois viajantes moribundos, que vagavam sem rumo, à beira da morte. Certos de que seu fim estava próximo, eles avistaram a sombra de uma misteriosa capela, que parecia coroá-los com suas sombras. Era uma capela de madeira velha, não muito grande, mas imponente por seu grande relógio, cujos ponteiros haviam desaparecido há muito tempo. Abandonada e solitária, a capela se erguia no topo de um morro verde, banhado por uma brisa fresca e revigorante.

Os dois homens, desesperados, entraram na capela e imploraram por suas vidas. Foi então que, milagrosamente, um corvo apareceu, trazendo consigo dois garrafões de água. Os viajantes, saciando a sede, conseguiram sobreviver por mais tempo e seguiram até o povoado mais próximo. Lá, contaram a todos sobre o milagre da capela e o corvo que lhes salvara a vida. O brilho em seus olhos e a empolgação de suas palavras foram tão intensos que os poucos habitantes do povoado ficaram encantados com a história.

Empolgados, decidiram fazer uma peregrinação até a misteriosa capela. Eles amarraram a única mulinha que possuíam numa carroça e partiram. Curiosamente, os dois homens que haviam encontrado a igreja primeiro, nunca mais foram vistos, assim como o corvo milagroso.

Os peregrinos, no entanto, de fato encontraram a capela no topo do morro. Embora não houvesse sinal do corvo, a presença da capela lhes trouxe boa sorte e prosperidade. Eles decidiram que aquele era um local sagrado e digno de viver. Não demorou para que todas as pessoas do pequeno povoado empacotassem suas coisas e se mudassem para essa nova terra. Inicialmente, montaram barracas; em seguida, começaram a derrubar árvores e erguer as primeiras casas, até que finalmente deram àquele pedaço de terra o nome de Sacramento.

Com o tempo, Sacramento cresceu e prosperou. O que não conseguiram, no entanto, foi preservar a memória de seus fundadores — de onde vieram, para onde foram ou quem realmente eram. O que restou foi apenas um conto sobre dois homens moribundos e um corvo, cuja história, hoje em dia, ninguém sabe ao certo se é real.

A Igreja Solitária

Quando o véu do dia dava lugar ao palácio da lua e das sombras, os céus puniam dois homens que caminhavam a sós. As folhas já se preparavam para receber o úmido orvalho, que sempre aparecia naquela mesma hora. Mancavam, seus pés já não se aguentavam, doloridos. Lambiam os beiços ao pensarem em carne de porco e engoliam seco, sonhando com um gole de água ardente ou fresca. Os cantis estavam vazios, e eles haviam passado há pouco da metade do caminho.

Foi então que um deles avistou algo ao longe, o que fez seu rosto e seus olhos cansados se erguerem. O dedo débil, machucado e sujo de um dos homens se levantou do braço pálido e murcho, apontando para uma construção que parecia se esconder entre as poucas árvores do cerrado. Não era comida nem água, mas era algo que buscavam: um sinal divino. Uma igreja.

"Salvos estamos. Deus rege por nós!", exclamou um deles.

"Em cima destas debilitadas pernas está um fiel fervoroso, meu Senhor. Sei que haverá piedade de nós", respondeu o outro, em voz rouca. Aproximaram-se da igreja a passos largos, prostrando-se em reverência. As grandes portas de madeira rangeram como trovão, e a luz do sol poente projetava sombras longas em um corredor empoeirado. Não havia pegadas ou qualquer outro sinal que evidenciasse a presença de alguém nos últimos anos, pelo menos. Caminharam pelo corredor formado por bancos de madeira mofada, e seus movimentos fizeram a poeira flutuar no ar.

Fizeram suas preces e suplicaram por um mísero gole de água — que seja — ou algum sinal que lhes trouxesse esperança. Ou, se a morte lhes fosse o destino, que viesse veloz e sem dor. A luz do pôr do sol brilhava vermelha como o inferno. Foi então que ouviram apenas o bater de asas de um corvo. Viraram seus rostos para cima e perceberam que a sombra do pássaro negro se estendia sobre o tapete ornamentado que levava do corredor ao altar. Junto da ave, estavam dois garrafões de água limpa, que brilhavam contra a luz.

De fato, não há nada mais divino que a vida, e os homens foram presenteados com ela por um corvo. Assim, viveram, e um dia nomearam essa igreja e a terra santa de Sacramento.

A história de Hermes e Apolo

Hermes e Apolo são irmãos, sendo Hermes dois anos mais velho. Eles passaram a infância em uma cidade chamada Vila de Desemboque. A vida era simples, mas cheia de vida. A cidade se expandia. As noites eram de festas, até passarem a trazer medo. A cidade foi assolada por uma peste, cuja origem e natureza eram desconhecidas. Era silenciosa e mortal. Os primeiros sintomas eram tosse seca e pequenas erupções de pus na pele, seguidos por uma febre alta que culminava na morte. O tempo na cidade começou a passar devagar, e a vegetação que antes tinha belos tons verdejantes se acinzentou com a chegada do inverno.

A mãe de Hermes e Apolo, em uma tentativa desesperada de mantê-los a salvo, trancou-os dentro do próprio quarto. Eles se alimentaram de pães velhos e frutas quase podres que a mãe deixava à porta. Às vezes, os garotos se encostavam na porta, com o rosto entre os joelhos, enquanto a mãe, do outro lado, segurava uma garrafa de uísque, desejando que estivesse mais perto, num abraço acolhedor que só uma mãe pode oferecer e receber.

No quarto, havia um baú antigo, destinado a guardar roupas de cama e acessórios. Nele estavam as roupas e livros do pai, que havia deixado a Vila quando Hermes nasceu. Junto às velharias, havia registros de medicina e um par de luvas de couro. O baú continha protocolos médicos, informações sobre ervas medicinais e muito sobre a disseminação de germes. Com uma mistura de tédio e pretensão heroica, os garotos devoraram o conhecimento medicinal deixado por seu pai, na esperança de consolar sua pobre mãe, que chorava pelo fim do mundo do outro lado da porta.

Semanas se passaram até que a mãe de Hermes e Apolo tossiu pela primeira vez. Ela tentou esconder o desespero iminente, mantendo-se firme para os filhos que, em breve, poderiam se ver desamparados. Um dia, ela saiu em busca de comida e não voltou mais.

“Agora é hora de sair e explorar o mundo. Ver o que aconteceu com a cidade”, disse Hermes, determinado. Apolo assentiu, colocando um tecido sobre o nariz e a boca e entregando o par de luvas de couro ao irmão.

Juntos, abriram a porta e encontraram a sala de estar, agora recheada de copos, louças sujas e garrafas de cachaça pela metade. Seus passos eram pesados, e a sensação da morte pendia sobre suas cabeças, como se fossem empurrados em direção ao inferno.

Sair de casa foi aterrorizante. Junto com o inverno que levou todas as folhas das árvores, deixando apenas troncos escuros e mórbidos, veio o fim da Vila de Desemboque. A cidade era agora um amontoado de cadáveres nas ruas, de pessoas que morreram e ali ficaram, tomadas por larvas e sendo devoradas por aves carniceiras. As casas exibiam avisos: “Cuidado, doentes”.

Andaram por esse cenário com os olhos esbugalhados, a garganta seca, desejando não encontrarem a mãe entre os mortos ao longo do caminho. Rumaram em direção à capela e, na escadaria de entrada, encontraram a mãe deitada, como se tivesse tentado subir e perdido as forças, ao seu lado, uma tigela com dois pães mofados. Ela não estava morta, mas sem forças.

Com cuidado, manipularam a mãe, utilizando todos os cuidados médicos que haviam lido nos livros, e abriram a porta da capela. Dentro, estavam dezenas de doentes, gemendo e grunhindo, deitados entre baldes de urina e fezes, suados do sol. Carregaram a mãe inconsciente pela febre até um canto, ajeitaram trapos confortáveis e a deixaram ali, onde ela não saiu até o fim de seus dias.

Desde então, Hermes e Apolo visitavam a capela para cuidar da mãe, enquanto os outros doentes imploravam por ajuda a eles e a Deus; enquanto alucinam sobre coisas insanas; enquanto sofrem até a morte. Hermes e Apolo não se infectaram. Apolo desenvolveu um trauma em relação a germes, enquanto Hermes criou a mania de usar sempre suas luvas de couro.

Após a infância traumática e o falecimento da mãe, Hermes e Apolo se viram perdidos — os últimos sobreviventes da tragédia na Vila de Desemboque. A partir de então, perambularam de cidade em cidade, eram garotos astutos, conseguindo arranjar trabalhos temporários.

Em um certo momento, se separaram. Apolo optou por trabalhos "sujos" no mundo do crime: assassinatos, caça a recompensas, e usou seus conhecimentos médicos para extrair venenos e vendê-los. Hermes, por outro lado, era orgulhoso e justo, acreditando na justiça acima de tudo. O Oeste Selvagem é uma terra sem lei, disso sabemos, mas Hermes ainda acreditava que viveria dias melhores.

Apolo conheceu Czar e, juntos, foram até a pequena cidade chamada Sacramento, onde manipularam a fé de fiéis inocentes para se colocarem em uma posição de poder. O fim de Apolo e o fim de Sacramento aconteceram no mesmo dia.

-Ascensão e Queda de Sacramento

Certa vez, Sacramento foi acometida pela mesma praga misteriosa que devastou a Vila de Desemboque. Aqueles que não morreram ou abandonaram a cidade passavam dias pedindo clemência na Igreja Milagrosa, orando por suas famílias e conhecidos que tanto sofriam. Os infectados apresentavam tosse seca, acompanhada de bolhas purulentas que inflamavam e ardiam. A cidade mergulhou no terror; as ruas ficaram desertas, não se ouvia música nem o trote dos cavalos — apenas a tosse gutural rasgava a garganta dos moribundos.

Foi então que dois homens de boa aparência, vestidos com sobretudos brancos, apareceram: Czar, que futuramente se tornaria o líder e

fundador da gangue dos Sagrados, e Apolo, um médico excepcional e exímio atirador.

Apolo mal falava por trás de sua máscara de corvo, e foi um homem de poucas palavras até o fim de seus dias. Se fosse necessário se comunicar, Czar era quem procuravam. Com seus cabelos organizados como fios paralelos de seda fina, jogados para trás com gel, ele fez o que sabia fazer de melhor: conversar e convencer. Czar era cuidadoso e estratégico. Enquanto a população de Sacramento lutava contra a doença com a ajuda de Apolo, Czar se dedicava a disseminar mentiras e ideias distorcidas sobre a origem da praga, manipulando os cidadãos através do medo. Quem chegava a Sacramento, nunca mais ia embora.

Com a cura da doença, Sacramento começou a ressurgir. As pessoas voltaram a circular, as hortas brotaram novamente e o pó nos bancos da igreja finalmente pôde ser limpo. Não podia ser coincidência, mas um milagre! Assim como na história da Igreja Solitária, Sacramento foi salva pela ave mais misteriosa do Oeste Selvagem: um corvo disfarçado de homem. A máscara de Apolo não era apenas vaidade, mas proteção para alguém que viveu cercado por morte e praga. Ele preenchia o bico de sua máscara com ervas e plantas, filtrando o ar que respirava.

A indumentária de Apolo fez com que os frágeis camponeses acreditassem novamente na intervenção divina, confirmando que aquela terra era realmente sagrada e apenas os merecedores eram dignos de estar ali.

Czar aproveitou a ingenuidade do povo para consolidar seu domínio sobre a cidade. A verdade é que Czar foi pego de surpresa. Conhecia a história da Igreja Solitária e, apesar de seu cuidado estratégico, não imaginou que os moradores fariam tal ligação. Foi então que teve uma conversa casual em frente à igreja com um morador que varria o chão com uma vassoura de palha:

— Deixe-me perguntar, senhor, pois não durmo há dias por conta do que vou lhe indagar. Vocês são mesmo enviados de Deus?

Czar estava quase se virando para ir embora quando ouviu a pergunta. Olhou para o sujeito que descansava apoiado no cabo da vassoura e respondeu:

— Claro, homem! Somos enviados do Deus Sol. — Fez uma pausa para ajustar os óculos. — Ele e sua filha Gaia são nossos únicos e verdadeiros deuses.

Czar inventou essa história naquele momento. Pensou que, se desse um pedaço de carne aos lobos, poderia domesticá-los. Além de estratégico, Czar era perverso e não se importava em explorar a fé de desconhecidos. Logo a notícia sobre o tal Deus Sol e sua filha Gaia se espalhou por Sacramento. Em poucas semanas, toda a cidade passou a acreditar na história de Czar.

Os símbolos da igreja foram trocados, as pessoas passaram a vestir mantos brancos, a cultuar o Sol e Gaia e a gritar “UMBASA” (uma palavra sem sentido, igualmente inventada por Czar) como um urro sagrado. Pinturas

e retratos de Gaia e do Deus Sol foram trazidos de Belo Horizonte; uma enorme estátua foi encomendada a escultores de Bom Fim; e os mais fiéis devotos receberam vestimentas de tecido fino com o símbolo de Gaia, encomendadas aos melhores alfaiates de Santo Ozório.

Com esse ímpeto renovado de fé, a velocidade com que Sacramento cresceu foi surreal. Cerca de quatro residências eram erguidas por semana, novas pessoas chegavam constantemente, e de bom grado se submetiam a essa nova religião e às ordens de Apolo e Czar. Todo morador de Sacramento que seguisse fielmente Gaia e o Sol era chamado de "Sagrado" — afinal, são sagrados os habitantes de uma terra santa chamada Sacramento. Czar e Apolo se autointitularam Bispos Sagrados, alegando ser a ponte verdadeira entre os deuses e a humanidade.

Ambos se deixaram levar pelo poder, pelas regalias e mordomias que tinham como líderes daquela comunidade, decidindo que precisavam de mais. Era hora de expandir seus domínios... e seus lucros!

Peregrinaram pelo Oeste Selvagem, escolhendo pessoas de confiança, com valores distorcidos e ideias semelhantes, para serem os novos Bispos Sagrados. Formaram um grupo com sete integrantes, que, por pura coincidência, representavam os sete sacramentos religiosos: Batismo, Confirmação, Ordem, Matrimônio, Penitência, Partilha e Unção dos Enfermos. Cada Bispo tinha habilidades diferentes, eram líderes carismáticos e realmente conseguiram expandir o poder dos Sagrados, tomando outras vilas e regiões pela força, pelo medo, pela religião ou se aliando a outras gangues para executar suas vontades.

Os Sete Bispos tomaram a Aldeia do Céu, Santo Ozório e Araguari, conquistando influência em Belo Horizonte, tornando-se rapidamente a gangue mais perigosa do Oeste Selvagem. Quando os Fivela-de-Cobra apareceram em Sacramento para exigir satisfação, foram enxotados com o rabo entre as pernas. Quando os homens da Lei tentaram cobrar explicações, nunca mais saíram da cidade.

Em pouco tempo, a gangue dos Sagrados se tornou a mais violenta e temida do Oeste Selvagem.

A queda de Sacramento foi tão rápida quanto sua ascensão. Os responsáveis por esse colapso foram membros de uma gangue chamada Os Pavio Curto, liderada por Zói de Gato. Horácio, Gaspar e Golia foram os primeiros a chegarem, seguidos por Cristina, Ceiça, Pardal, Fogo-que-Dança e Alice. Os Pavio Curto eram extremamente leais entre si, e raramente uma injustiça passava despercebida por seus olhos. Eles não permitiam que os fortes explorassem os fracos e estavam dispostos a morrer por isso (gangue formada pelos jogadores de Sacramento no YouTube).

Os Pavio Curto chegaram à cidade tentando salvar a vida de Horácio, mas logo perceberam que algo estava errado. Todos os moradores usavam a mesma vestimenta e apresentavam comportamentos excêntricos. Pessoas desapareciam, sendo substituídas por outras que fingiam que nada havia acontecido. Somente aqueles que podiam pagar um imposto absurdo podiam portar armas dentro dos limites de Sacramento. A exceção à regra era Fogo-que-Dança, uma mulher vista como rebelde, mas que tinha o salão mais popular e limpo da cidade, o que lhe garantiu uma breve paz. Outros rebeldes, no entanto, que desafiavam o poder dos Bispos, eram enforcados em praça pública como exemplo, ou por puro preconceito — muitas vezes, o Bispo Abel, responsável pelos enforcamentos, condenava trabalhadores e pessoas de boa índole apenas porque acreditava que eram inferiores.

Essas injustiças começaram a despertar desconfiança entre os fiéis, que passaram a questionar se aqueles Bispos eram realmente tão sagrados assim. No instante seguinte, se lembravam de como Sacramento fora salva mais uma vez por Apolo, o Homem-Corvo. E, de fato, a cidade estava bem e crescendo, sem motivos aparentes para preocupação.

Entretanto, os olhares d'Os Pavio Curto se torceram e não se endireitaram até o fim de seus dias. O objetivo era claro: acabar com a injustiça e a opressão dos Bispos Sagrados e desmascará-los, para que parassem de explorar a fé e a vida de tantos inocentes. Os Pavio Curto caçaram Bispo a Bispo pelos diversos recantos do Oeste Selvagem. As lutas foram intensas, repletas de reviravoltas, com mortes, prisões, ursos, traições, tiros de revólver e boas galopadas, até a batalha final.

Czar e Apolo, os últimos dois Bispos vivos, enviaram ao acampamento dos Pavio Curto uma cabeça humana sobre um cavalo, e nela havia um convite: "Venham até Sacramento ao amanhecer para um último combate. Sacramento sucumbirá para se reerguer novamente.".

Quando o dia chegou, os Pavio Curto marchavam ao lado do Povo do Céu de um lado da cidade, enquanto Czar e Apolo aguardavam parados em frente ao seu exército de fiéis. A batalha foi trágica e marcada pela morte. Dezenas de inocentes perderam a vida: o povo que lutava junto d'Os Pavio Curto, assim como os fiéis moradores de Sacramento.

A cidade ardeu em chamas e, de fato, sucumbiu em cinzas e fogo. A Igreja se mostrou milagrosa mais uma vez, mantendo-se de pé mesmo que destruída por dentro e chamuscada até o topo.

—A Nova Sacramento

Quando as chamas se apagaram sob uma chuva repentina, a fumaça subiu aos céus durante horas. Os sobreviventes da batalha não permaneceram ali por muito tempo; haviam perdido suas casas, suas esperanças e sua fé. O que lhes restou foi juntar os pertences que conseguiram recuperar da madeira queimada e pôr o pé na estrada.

As cinzas de Sacramento se espalharam pelo Oeste, seguindo a direção do vento. Dizia-se que alguns viajantes chegaram a avistar uma grande nuvem de cinzas, que eventualmente se dissipou e desapareceu no ar.

Quatro anos se passaram desde a queda de Sacramento, que permanecia em ruínas. A terra dos Sagrados tornara-se maldita, e ninguém quis voltar para lá. O mundo parecia um lugar mais tranquilo, enquanto Sacramento simbolizava uma época de retrocesso. No entanto, a natureza reivindicou seu lugar de origem, crescendo ao redor dos escombros e usando as pedras e as casas queimadas como solo fértil para cravar suas raízes.

A vegetação prosperou, pois não havia mais ninguém para cortá-la. Trepadeiras, fungos, carrapichos e samambaias se espalharam em profusão; vinhas, ervas e até algumas árvores floresceram naquele cerrado.

Assim, Sacramento se transformou em uma terra banhada pelo sangue e pela morte de inocentes, com estabelecimentos chamuscados e tomados pelo verde da natureza.

As ruínas de Sacramento agora estavam situadas em uma região distante de tudo, de difícil acesso e tão selvática quanto o próprio Oeste. O lugar nunca era o destino de ninguém, apenas uma paisagem que atraía os olhares curiosos dos viajantes que mal faziam ideia de que, no meio de todo aquele mato, ocorreu um dos maiores atos de liberdade que o Oeste Selvagem já presenciou.

O PREFEITO ESTÁ MORTO. A PREFEITURA DE BELO HORIZONTE É ATACADA.

Na última terça-feira, a prefeitura de
Belo Horizonte foi alvo de um ataque brutal.
perpetrado por três homens vestindo sobre-
tudos brancos. Testemunhas relataram que
os indivíduos contornaram os arredores da
Prefeitura pela Rua do Esterco, invadindo
sorrateiramente o prédio através de
uma janela lateral.

Os atacantes atearam fogo nas
instalações da prefeitura, resultando na
morte de uma dúzia de vereadores e
governantes, incluindo o prefeito Laércio
Nunes. Curiosamente, a delegacia vizinha
estava vazia no momento do ataque, pois
todos os policiais haviam sido deslocados
para uma ocorrência no Leste de Belo
Horizonte. Cidadãos especulam que o
ataque foi parte de um golpe orquestrado
conjunto com o Comando das Seis Balas, que
distraiu as forças de segurança enquanto os
meliantes invadiam a Prefeitura.

Antes que a polícia pudesse retornar, as
testemunhas afirmam que os terroristas saí-
ram pela porta da frente, proclamando-se
como os Bispos Sagrados, remanescentes de
Sacramento. Segundo relatos, eles declararam:

*"Nós somos os Bispos Sagrados, e viemos
renascer a justiça e a segurança em um mundo
que clama por paz. Vocês têm uma escolha:
lutar contra o terror ou lutar pela paz."*

Após essa declaração, os invasores deix-
aram para trás a cabeça decepada do prefeito
Laércio Nunes, posicionada ao lado de uma
placa. A placa exibia um desenho do sol e as
seguintes inscrições:

"LUTEM PELA JUSTIÇA. JUNTE-SE AOS
NOVOS SAGRADOS. VISITE SACRAMENTO.
O MUNDO AINDA PODE SER SALVO."

Desde então, não houve mais notícias dos
invasores, e a polícia continua em busca dos
responsáveis por esse ato de violência que
chocou a cidade.

OS NOVOS BISPOS SAGRADOS

O objetivo principal dos Novos Bispos Sagrados era claro: explodir tudo. Para eles, a sociedade estava corrompida e a humanidade incapaz de viver em um mundo sem regras. Era preciso impor ordem à força, e se isso significasse a destruição de tudo que se opunha aos seus ideais, assim seria.Explodiram a prefeitura de Belo Horizonte, matando diversos governantes e seguidores.

Em meio ao caos, proclamaram: "Ninguém merece viver em uma terra sem lei. Eles, o governo, não fazem nada por nós. De que adianta trabalhar arduamente para comprar uma fazenda se existe o risco constante de qualquer um vir e roubá-la? Precisamos de regras e consequências. Se tivermos que conquistar a ordem pela base do terror, assim faremos! Nós seremos seu novo governo, e nós seremos as regras!".

Quando Sacramento parecia deserta e sem propósito, uma figura surgiu pela estrada principal, usando luvas de couro e conduzindo um cavalo com determinação. Era Hermes, que, sem encontrar paz, abandonara o anonimato e a vida de andarilho para retornar à cidade que o destino lhe tomara. Ele chegou ao entardecer e rapidamente compreendeu a tragédia: Apolo e Sacramento estavam mortos, perdidos entre as cinzas. Em meio aos seus arrependimentos, Hermes encontrou um novo sentimento para se apegar: a vingança. Seu irmão caçula, ele tinha certeza, fora um bom homem. "Apolo foi forçado a ser ruim. Não é possível escapar do destino", repetia para si mesmo, enquanto a dor do passado o consumia.

Onde estava agora a justiça em que sempre acreditou? De que adianta lutar como os justos em uma terra sem lei? Após tanto esforço, um mascarado poderia apontar um revólver em sua cara e levar o que lhe era precioso. E agora? Acabou? Isso não parecia certo. Se o mundo tivesse regras, o Oeste Selvagem não seria o inferno que era.

Hermes mergulhou em um oceano de ódio e desespero.

Ele acreditava que Sacramento estava deserta e sem vida, mas não era bem assim. Um homem chamado Abreu visitava frequentemente a igreja que ainda se erguia, mesmo que destruída. Abreu jurava que havia visto e conversado com a deusa Gaia, quando ainda

era um Sagrado. Para ele, Gaia era tão real quanto a própria igreja, e um dia estivera bem diante dela.

Nunca se soube se Abreu realmente testemunhou algo divino ou se era apenas uma alucinação. No entanto, essa crença o mantinha firme, e ele continuava a espalhar a palavra do Sol pelo Oeste Selvagem, jurando vingança contra os Pavio Curto e buscando reconstruir a cidade santa que tanto amava.

Juntos, Hermes e Abreu percorreram o Oeste Selvagem em busca de dinheiro e seguidores. Realizando alguns serviços como mercenários, conseguiram juntar uma boa quantia em réis, mas ainda faltava gente. Foi então que encontraram Aranha, um caçador de animais que já havia enfrentado jacarés casca-grossa e ursos enormes.

Aranha, amigo da opulência, tinha esse apelido por sua afinidade com aracnídeos, que se recusava a matar. Quando Hermes e Abreu lhe ofereceram tudo o que um dia desejariam conquistar e contaram a história de Sacramento, a ideia de reerguer a cidade e conquistar poder parecia tentadora demais. Aranha aceitou.

Assim, Hermes, Abreu e Aranha se tornaram os Novos Bispos Sagrados. Todos habilidosos, mas, acima de tudo, unidos por um plano.

Os Sagrados eram todos aqueles que seguiam os Bispos e seus ideais, e os números faziam a força. Os Novos Bispos precisavam de um exército: pessoas que acreditassem em suas propostas e estivessem dispostas a lutar por esses ideais. E foi então que surgiu a ideia de recrutamento.

Quem são os Bispos?

-hermes

Um médico exemplar, sempre usa luvas de couro em função de seu passado cuidando de doentes. Hermes tem um nariz pontudo e cabelos dourados e cacheados. Ele está quase sempre carrancudo.

-abreu

Um antigo morador de Sacramento e ex-Sagrado. Acredita que, em uma ocasião, interagiu com a deusa Gaia e jura tê-la visto pessoalmente. Movido pela fé, Abreu continua a seguir os ideais de Gaia e do Sol, tratando-os como os únicos verdadeiros deuses. Ele já possui certa idade e algumas marcas de queimaduras solares em sua pele. O topo de sua cabeça está ficando careca, e o cabelo que cresce ao redor da nuca é longo, chegando até os ombros.

–aranha

Um caçador de animais movido pela exuberância. Aranha já abateu grandes e valiosos animais no Oeste Selvagem, e quando não os vende, utiliza suas peles para confeccionar suas vestes. Aranha é um homem negro, com o cabelo trançado em pequenas tranças. Sua especialidade é o fuzil. Dizem que, uma vez, acertou um tiro a 500 metros de distância.

–geografia

Em dias de verão, quando o sol atinge seu ápice e esconde as sombras, o calor exige roupas leves e bons goles de água. Entretanto, quando chega o inverno, a cidade esfria e a neve cai devagar — mas em grande volume — pintando o topo das casas e o chão terroso de branco. Não há muita vegetação na região, que se assemelha a um cerrado com matos baixos e amarelos, além de pequizeiros altos espalhados aleatoriamente. Sacramento não é uma cidade de terras inférteis, mas o tempo seco dificulta a plantação e a colheita. Contudo, não é impossível para um bom agricultor cultivar uma horta farta.

Morros suaves cercam a região; certamente, as montanhas e serras que se despontam do chão estão localizadas em outra parte do Oeste Selvagem. Aqui, a paisagem é consideravelmente plana. Em dias de primavera, as gramas baixas ficam verdes como azeitonas, enquanto no outono a vegetação rasteira do cerrado se confunde em tons de amarelo e laranja. Apesar de não haver uma grande variedade de plantas e uma concentração considerável de árvores, ao redor de Sacramento existem trepadeiras que se espalham e crescem rapidamente, como heras, falsas-vinhas e samambaias com ramos longos e ramificados.

No início, a rua principal não era arborizada. Com uma pesquisa mais aprofundada, seria possível notar que as plantas de Sacramento estavam por todo o perímetro da cidade, crescendo exponencialmente em direção ao centro. Esse fenômeno fez com que, após o incêndio, quando as plantas cresceram novamente, tomassem conta da rua principal, reivindicando seu lugar de origem. Sacramento agora se confunde com tons chamuscados e esverdeados, devido às vinhas e plantas.

As samambaias proliferaram, cobrindo as paredes dos estabelecimentos e criando incontáveis jardins verticais não podados. A porta da igreja foi tomada por vinhas que sobem e se entrelaçam, enquanto raízes finas se estendem tentando alcançar o grande relógio da torre principal. Grande parte das cinzas do incêndio se dissipou, mas, principalmente dentro dos estabelecimentos que sobraram, ainda permanecem no chão como um carpete. Grandes pedaços de madeira queimados, pregos e parafusos ainda são facilmente encontrados por ali.

Há uma considerável variedade de animais que, com o avanço das plantas, aproveitaram a oportunidade. Vespas e libélulas são frequentemente vistas voando no céu. Durante a noite, vagalumes se acendem no ar, fazendo com que pareça que o céu estrelado está nos fazendo uma visita.

Lugares Importantes

–mansão abandonada

Esta mansão, onde residiam alguns dos antigos Bispos Sagrados e onde acontecia a Festa da Provação — um evento organizado pelos Bispos para vigiar e socializar com os Sagrados — não foi atingida pelas chamas, pois ficava a uma distância relativamente segura de Sacramento. Entretanto, as cinzas cobrem todo o lugar, junto com o pó e os móveis abandonados. A mansão também foi o cenário de uma das batalhas entre os Pavio Curto e os Bispos, resultando na morte de muitas pessoas. Na época, alguns afirmaram ter ouvido vozes, gritos ou até mesmo assombrações vívidas e fantasmagóricas. Seja como for, agora a mansão é um tumulto de pó, cinzas e segredos deixados pelos antigos Bispos Sagrados.

–igreja de sacramento

Após ser incendiada, a igreja está sendo usada como base pelos novos Bispos Sagrados. Não há conforto na igreja, e os Bispos não se esforçaram para reconstruí-la. As reuniões entre eles ocorrem em cima dos escombros, onde se sentam nas pedras e nos bancos que ainda permanecem em pé. Embora não estejam ali o tempo todo — espalhando-se pelo Oeste Selvagem — a Igreja de Sacramento funciona como um ponto de encontro para os novos Bispos Sagrados.

OS CELESTES

antiga varginha

Os Celestes mantêm as histórias e as origens de seu povo apenas entre os mais antigos, e mesmo assim é preciso seguir estritamente seus caminhos e tradições. A origem dos Celestes é um mistério, assim como a lenda de que vieram para o Oeste Selvagem em busca do presente que seus deuses deixaram nesta terra, que fica, coincidentemente, no lugar mais lindo de todo o Oeste Selvagem.

No começo, perto da chegada, os Celestes eram acolhedores com as pessoas que começaram a habitar o Oeste Selvagem. Inocentes, mal sabiam das más intenções desses recém-chegados.

Eles vivem de suas plantações e de tudo o que a Floresta do Céu provê. Os campos são grandes e têm tudo o que o povo precisa para sobreviver. A caça é feita com muito respeito aos animais, e ninguém no Oeste Selvagem tem mais amor à natureza do que os Celestes.

É bem raro uma pessoa Celeste sair da aldeia para explorar o Oeste Selvagem; quando acontece, é por conta de extrema necessidade: um resgate, a busca por algum recurso necessário, uma cura, por exemplo. Outro motivo pode ser a expulsão. Afinal, quem não respeita os costumes dos Celestes não merece receber as dádivas e o acolhimento do povo, principalmente agora, quando todos estão livres novamente. Recentemente, alguns forasteiros chegaram à aldeia com o pretexto de serem estudiosos e estarem em busca da a origem do povo Celeste, alegando que não são os únicos que chegaram ao Oeste Selvagem em busca desse tal presente que os deuses deixaram na terra. Os jovens estão curiosos e intrigados com a chegada desses estudiosos, enquanto os mais velhos enxergam isso como um mau presságio.

Não seria a primeira vez que forasteiros trazem desgraça para a aldeia.

–história

Dizem que os Celestes chegaram de algum lugar, mas ninguém sabe ao certo de onde. Nem os mais velhos se lembram. A lenda conta que estavam à procura de um presente deixado pelos deuses. O que importa é que chegaram e se estabeleceram no ponto mais alto de um platô rochoso naquela chapada, um lugar com a vista mais deslumbrante de todo o Oeste Selvagem.

Muito se discute sobre os motivos que levaram os Celestes a escolherem aquele lugar. A teoria mais aceita é que a escolha se deu por causa da vista de tirar o fôlego — que se estendia acima das nuvens, reforçando a proximidade com suas divindades —, o que tornou o local solo sagrado para o povo. Outro motivo seria a proximidade com a Floresta do Céu, que também se localizava no platô e se espalhava pelas encostas até alcançar o sopé das chapadas. Essa floresta abrigava uma vasta diversidade de árvores, ervas,

plantas e animais. Seja como for, ali era seu lar ancestral, uma terra rica em cultura e histórias jamais imaginadas pelos brancos.

Tudo estava em paz, até que, sem aviso, uma mulher alta, com uma grande pinta acima dos lábios, apareceu na aldeia. Ela vestia um luxuoso sobretudo branco e estava acompanhada por vários lacaios. O som das patas de seu cavalo — igualmente grande e imponente — chamou a atenção dos Celestes, que observavam a entrada daquelas figuras estranhas desfilando pelo meio da vila.

Para recepcioná-la, o Pajé e o Cacique se posicionaram à frente da comitiva, abrindo os braços pacificamente e sorrindo enquanto os estranhos se aproximavam. A Bispa Batista aceitou o cumprimento, mas foi clara e direta: ela queria aquelas terras para si e ordenou que os indígenas as abandonassem imediatamente.

O sábio Pajé, evitando qualquer reação impulsiva do Cacique, recusou educadamente a "proposta" da Bispa e, mesmo assim, a convidou para tomar um chá. A Bispa, porém, já esperava essa resposta, embora não fosse o que queria ouvir. Com um simples sinal de mão, um de seus homens atirou na cabeça do velho Pajé, que morreu na hora, com seu sangue manchando o chão diante dos olhos dos Celestes.

O Cacique, tomado pela fúria, ordenou que os caçadores e guerreiros da aldeia atacassem a Bispa e seus homens. No entanto, os invasores possuíam as mais modernas e poderosas armas de fogo, transformando rapidamente a batalha em um massacre. Enquanto apenas três dos lacaios da Bispa morreram, a contagem de Celestes mortos já estava na casa das dezenas. A Bispa observava tudo sem mover um músculo e, em poucos minutos, os Celestes se renderam. Ela ordenou que o Cacique se ajoelhasse diante de um balde de água e, em seguida, forçou sua cabeça até que ele se afogasse. Ele se tornou o primeiro a ser "batizado" em nome de Gaia. Os Celestes que sobreviveram fugiram, mas mantiveram a esperança de um dia reconquistar suas terras.

Após alcançar seu primeiro objetivo, a Bispa precisava de mais pessoas para construir seu "paraíso" nas alturas. Ela viajou pelo Oeste Selvagem em busca de desvalidos, pobres, doentes e desabrigados, prometendo-lhes um lugar acima das nuvens para viver e prosperar. A condição imposta era que adorassem a divindade Gaia, jurassem lealdade total à Bispa e seguissem todas as suas ordens.

Batista também exigia que todos os habitantes raspassem a cabeça, dizendo que o cabelo representava o fardo do pecado, um estorvo. Somente os puros, como ela, poderiam deixar o cabelo crescer. Os cidadãos também eram obrigados a usar vestes brancas com uma corda amarrada na cintura.

A Bispa se tornou uma figura profética e messiânica, líder de uma seita que prometia prosperidade e se apresentava como intermediária entre o mundo

terreno e o divino. No início, sua presença trouxe benefícios para a região: os recém-chegados eram acolhidos com alegria, tinham o que comer e onde morar. O trabalho era árduo, mas as colheitas eram prósperas, e as palavras da Bispa, prometendo um futuro glorioso nos braços de Gaia, traziam paz aos corações dos seguidores. Eles dormiam com a alma leve, acreditando que estavam fazendo o bem.

A Bispa chamou o lugar de Varginha, nome que, segundo ela, foi enviado por Gaia dos céus. Dizia que os frutos do trabalho árduo eram distribuídos para orfanatos e hospitais da região, que ainda não estavam prontos para serem acolhidos em Varginha.

Os moradores de Varginha acreditavam fielmente que estavam trilhando um caminho de fé, fazendo o bem e purificando suas almas. Todos se consideravam parte de uma grande família, dispostos a dar a vida para defendê-la. A morte de alguém significava luto para a cidade inteira.

Entretanto, havia punições. Quem desrespeitasse as ordens da Bispa era acusado de heresia, e ela exigia que o pecador fosse expiado. Todos os cidadãos formavam duas filas, criando um corredor, por onde o acusado deveria passar em uma caminhada de humilhação. Os outros eram obrigados a lançar lixo, esterco, sangue, frutas e carne podre sobre o pecador; quem não o fizesse, seria obrigado a acompanhá-lo. Ao final do corredor, a Bispa aguardava, sorrindo, com um balde de água para realizar o batismo macabro, como fizera com o Cacique.

A verdade, porém, era que a Bispa usava a cidade para obter poder e lucro para si e para sua gangue, os Sagrados. Tudo o que a cidade produzia era vendido para outras gangues e comerciantes estrangeiros. Ficava evidente que a Bispa sempre usava as melhores botas, chapéus caros e os cavalos mais robustos.

A farsa foi revelada por uma gangue de criminosos que chegou à cidade, e a relação da Bispa com seus fiéis desmoronou. A gangue mostrou que os moradores haviam sido explorados e enganados o tempo todo. A Bispa cometeu pequenos deslizes, o suficiente para levantar suspeitas. Certa vez, uma criança querida desapareceu sem deixar rastros, mergulhando a cidade em tristeza e confusão. Quando a gangue se infiltrou nos aposentos da Bispa, encontrou uma meia da menina, evidência de que ela sabia do paradeiro macabro da criança, mas escondeu a verdade dos moradores.

Desolados, os cidadãos perderam sua fé e se rebelaram, incendiando o lugar. Com a ajuda dos Celestes, a Bispa foi morta pelos forasteiros, e a aldeia pôde retomar sua terra sagrada. Os antigos moradores de Varginha voltaram para suas cidades de origem, exceto por alguns que foram acolhidos pelos Celestes.

A gangue que salvou a aldeia era conhecida como Pavio Curto, e nunca mais foi vista.

–geografia

A aldeia dos Celestes está localizada em uma região chamada Chapada do Céu, repleta de platôs, cânions, vales e rios sinuosos que nascem nas alturas e descem até o mar. Devido à grande altitude, não é raro que as nuvens fiquem abaixo do topo dos platôs, dando a impressão de que basta um passo para caminhar no céu.

O Rio dos Céus, que nasce no topo do maior desses platôs, criou um fenômeno interessante: transformou a rocha sólida em solo fértil, permitindo o crescimento de inúmeras árvores, formando assim a chamada Floresta no Céu. Essa floresta escorre pelas encostas do platô e se espalha ao sul, na direção do rio que segue até o mar.

Do alto do platô, é possível avistar a Ravina Vermelha e o vasto deserto de Itararé, que ficam a oeste, assim como os picos nevados da Serra da Saudade, a leste.

Chegar à aldeia é uma tarefa desafiadora, pois as estradas são sinuosas, íngremes e escorregadias. O percurso geralmente é feito a pé ou com montarias extremamente cuidadosas.

Onde a floresta não alcança, encontra-se uma vasta variedade de ervas, plantas e, especialmente, cogumelos que crescem no topo do platô, cobertos por uma sinistra névoa que paira sobre o chão. Esses cogumelos ainda são utilizados nos rituais sagrados dos Celestes.

Embora compartilhe o imenso platô com a Floresta no Céu, a Aldeia é consideravelmente pequena e apertada, pois seu solo é predominantemente rochoso, composto por pedras pontiagudas e arredondadas, que despontam e se acumulam de forma aleatória.

–povo e costume

À primeira vista, os Celestes parecem levar uma vida simples e pacata, bastante diferente do estilo dos colonizadores do Oeste Selvagem. Na realidade, não há povo que expresse mais amor pela natureza do que os Celestes. Para eles, os deuses criaram o mundo para os humanos, e ele deve ser preservado. Toda caça e plantio são feitos exclusivamente para a subsistência da Aldeia.

A cultura dos Celestes é rica e vibrante, abrangendo desde seu idioma único — usado apenas por eles — até seus rituais e tradições. O idioma é ensinado a todos os membros, pois acreditam que é por meio dele que os deuses revelam seus desígnios, e essa revelação pode acontecer a qualquer um.

Embora todos sejam considerados iguais dentro da Aldeia, a liderança é dividida entre duas figuras principais: o Cacique e o Pajé. Esses cargos podem ser ocupados por qualquer pessoa, independentemente de gênero ou idade.

Os Pajés são geralmente os mais sábios, responsáveis por aconselhar, preservar os rituais e tradições,

comunicar-se com os deuses e auxiliar os Caciques na condução da Aldeia em sua busca pelo presente deixado pelos deuses.

Os Caciques desempenham um papel mais prático, garantindo a estrutura e a sobrevivência da Aldeia, organizando o trabalho cotidiano e resolvendo problemas estruturais. Recentemente, o cargo de Cacique também passou a ter uma função guerreira, dada a necessidade de proteger o povo. No entanto, há um debate entre os Celestes sobre o uso de armas de fogo, já que a invasão da Bispa foi devastadora, e muitos acreditam que é preciso se preparar para novos ataques.

Os Celestes vestem roupas feitas de fios grossos de algodão, peles de cabra, penas e acessórios produzidos a partir de materiais colhidos, como sementes, folhas, flores e frutos secos. Esses enfeites variam entre colares, brincos, pulseiras e anéis. Eles também pintam o rosto em dias de festa, utilizando tintas feitas principalmente de urucum e jenipapo, que podem permanecer na pele por vários dias.

A Aldeia é frequentemente palco de festas e rituais por diversos motivos: colheitas, lua cheia, chuvas, dias de sol, rituais de iluminação, uniões e, sobretudo, nascimentos. Quando um Celeste nasce, a celebração pode durar dias, afinal, é mais uma alma enviada pelos deuses ao plano da existência. E se nascem gêmeos, a festa pode durar mais de um mês!

Assim como a alegria é intensa nas celebrações, o luto também é profundo quando alguém morre. Os Celestes celebram a vida e a existência no mundo dado pelos deuses, e a perda, especialmente precoce, é motivo de grande tristeza. Como uma única família, eles compartilham tanto as alegrias quanto as tristezas.

Durante os momentos festivos e de louvor, é comum tomar o "chá espiritual", feito com cogumelos alucinógenos que crescem na região. Esse chá é visto como um caminho para se conectar com o plano divino. O Pajé é quem prepara o chá e conduz o ritual, cuidando daqueles que possam precisar de ajuda durante o processo, já que as revelações podem trazer estados emocionais intensos.

Os Celestes são autossuficientes, raramente precisando de contato com pessoas de fora da Aldeia. Embora não seja estritamente proibido que os membros saiam do platô, essa atitude é vista com maus olhos. Muitos jovens, mais ousados e questionadores, ao verem o mundo do alto, sentem o desejo de buscar aventuras e conhecimento fora dali. No entanto, essa ideia é logo desencorajada com o argumento de que o mundo exterior é repleto de guerras, mortes e pessoas desonestas.

Os mais velhos não estão errados.

LUGARES IMPORTANTES

–Cabana Cerimonial

Um dos poucos lugares que permaneceu intacto após a queda de Varginha é uma estrutura de madeira e palha, formando uma espécie de tenda. Era ali que ocorriam os rituais com chás e danças cerimoniais. A Bispa, no entanto, profanou esse espaço sagrado ao utilizar os rituais Celestes para manipular as pessoas, controlando-as com o chá. Hoje, os Celestes recuperaram o local, que voltou a ser usado para cerimônias ritualísticas autênticas e reuniões da aldeia.

–Mausoléu dos Crânios

Quando um Celeste falece, sua cabeça é separada do corpo, e o crânio é cuidadosamente preservado. O restante do corpo é cremado, e as cinzas são lançadas do alto do platô. O crânio, então, é decorado com desenhos, cores e adornos, e levado ao Mausoléu dos Crânios, um campo rochoso marcado por uma imponente árvore morta e retorcida. Aos pés dessa árvore, há uma grande pilha de crânios coloridos dos Celestes que já partiram. A cada novo crânio, uma procissão silenciosa é realizada até o local, onde o crânio é cuidadosamente depositado na pilha.

–Floresta do Céu

Compartilhando o imenso platô com a aldeia dos Celestes, a Floresta do Céu se estende pelas encostas, colorindo as montanhas. A floresta segue o curso da nascente do Rio do Céu, que surge milagrosamente no topo dessa terra sagrada. Talvez as árvores estivessem buscando o melhor lugar para se aproximarem do sol, ou talvez seja apenas um milagre da natureza. De qualquer forma, essa exuberância fez com que a floresta se expandisse até o alto do platô, ganhando o nome de Floresta do Céu.

Devido à umidade característica da altitude, uma vasta variedade de plantas rasteiras e fungos cresce na floresta, de onde os Celestes colhem ervas medicinais e cogumelos sagrados. A Floresta do Céu também é lar de muitas espécies de pássaros, cabras e, surpreendentemente, alguns alces.

Pessoas Importantes

–Rosa

Mãe do grandalhão do grupo Pavio Curto, ela foi uma das pessoas acolhidas pelos Celestes e recebeu uma função essencial para o bem-estar da aldeia. Atualmente, é responsável pelos cuidados extras com as crianças indígenas, dedicando seu tempo e carinho para garantir a saúde e felicidade dos pequenos.

–Cacique Garra de Urso

O grande líder da retomada das terras em Varginha. Ele encontrou os membros do Pavio Curto inconscientes, após terem ingerido o chá alucinógeno antes da batalha contra a Bispa. Garra de Urso foi fundamental ao fornecer informações cruciais sobre a cidade e sobre como derrubar a credibilidade da Bispa Batista. Após a perda de muitos de seus companheiros indígenas, tornou-se o Celeste mais habilidoso em combate.

–Pajé Olhos de Fumaça

Filha e sucessora do falecido Pajé Madeixas de Fumaça. Já era esperado que, com a morte de seu pai, Olhos de Fumaça assumisse o posto de Pajé, porém, o assassinato repentino do pai fez com que ela tivesse que ocupar o cargo antes do planejado, mesmo sem ter aperfeiçoado todos os seus conhecimentos. Aos 50 anos, Olhos de Fumaça, com seus longos cabelos acinzentados, conduz a aldeia com sabedoria, apesar de ainda se sentir incompleta em sua formação espiritual.

–Água-que-Dança

Alegre e sempre sorridente, Água-que-Dança é uma figura maternal na aldeia, conhecida por seus abraços calorosos e seu trabalho incansável para manter tudo em ordem. Adora ver as crianças brincando e é uma presença constante e reconfortante para todos. Porém, sempre que se encontra diante de uma fogueira alta e crepitante, ela não consegue conter as lágrimas, pois lembra de sua irmã mais nova, que abandonou os Celestes há alguns anos.

–Carrasco

Um homem imponente, com músculos inchados que lhe conferem uma aparência forte. Sua pele tem uma tonalidade escura que, em alguns momentos, parece arroxeada. Seus olhos verdes, quase cinzentos, contrastam fortemente com a pele, e seu cabelo é trançado em linhas finas que caem até a nuca. Carrasco parece sempre cansado, como se carregasse o peso de experiências demais. Tendo lidado com a morte de maneira única desde a infância, assumiu a responsabilidade pelos rituais funerários da aldeia. Conduz esses rituais com grande respeito e orgulho, tratando a morte da forma mais honesta e digna possível.

ARAGUARI

a cidade das viúvas

Talvez por estar próxima ao litoral norte do Oeste Selvagem, nas encostas das montanhas, as nuvens que chegam à região se acumulam nas serras e despejam toda a sua carga de água na cidade de Araguari. Recomenda-se o uso de botas grossas para aqueles que não querem sujar os pés de lama, pois a cidade é predominantemente barrosa, e o tom da terra úmida inevitavelmente se mistura à paisagem. Fachadas, assoalhos e letreiros, se não estão marcados pela chuva, carregam as inevitáveis manchas de barro.

A vida nesse lugar parece se arrastar, lenta como um cavalo exausto de uma longa jornada. Não se vê mais as pessoas se despedindo de suas famílias para começar o dia de trabalho, e tudo parece vazio: as ruas, os estabelecimentos, até mesmo o Salão. Uma aura sombria paira sobre a cidade. Difícil dizer se é o céu constantemente nublado ou se é a ausência de tantos homens adultos, que partiram para nunca mais voltar, deixando suas viúvas com rostos marcados pela tristeza e ombros pesados, sobrecarregados pelo luto.

Apesar de pequena, Araguari foi uma das cidades mais importantes do Oeste Selvagem, abrigando a maior mina de carvão da região. Essa mina foi um dos pilares para a ascensão das fábricas e linhas de produção em Belo Horizonte, que funcionam a todo vapor. Mas depois da guerra, da enfermidade dos homens, do Demônio Sanguinário e do incidente no Circo do Sol, nada mais foi o mesmo em Araguari — a cidade das viúvas.

–história

Um dos significados de Araguari é "Rio da Terra das Araras", segundo o idioma do povo que habita os platôs. No início, isso fazia sentido, pois havia uma bela floresta na região, abarrotada desses pássaros tão belos. Até que alguém, já esquecido pelo tempo, como muitos de nós seremos, encontrou por acaso um veio de minério. Um minério que se revelaria quase tão precioso quanto o ouro, não por seu brilho e beleza, mas por sua utilidade: o carvão.

O pobre sujeito, em vez de ficar calado e fazer fortuna em segredo, resolveu espalhar sua descoberta para os quatro cantos do mundo, afirmando que seria o maior ricaço do Oeste Selvagem. Foi então que um endinheirado esperto chamado Álvaro Martin desembolsou algumas moedas de prata e comprou as tais terras.

Logo, a "Terra das Araras" foi posta abaixo, enquanto a montanha era escavada sem parar. E sim, havia carvão ali, muito carvão. Gente de todo canto veio para Araguari em busca de trabalho e fortuna, mas, claro, o único que sorria de orelha a orelha era o Sr. Martin.

Com a derrubada da mata, ficou evidente que as chuvas castigariam a região, tornando o trabalho mais demorado do que o esperado e causando vários acidentes e deslizamentos, que resultaram na morte de muitos operários e escavadores. Nada disso importava ao Sr. Martin; o que contava era que a mina era profunda, os veios intermináveis, e o lucro infinito.

Com as péssimas condições de trabalho, os mineiros se recusaram a levantar mais uma pá ou picareta até que houvesse mudanças. Foi a Primeira Greve de Araguari, que resultou em diversos conflitos. Álvaro Martin, sem tempo a perder com a "papagaiada de operário", resolveu ceder um pouco. Ele financiou melhores alojamentos, um salão, uma igrejinha e algumas "mordomias" para os mineradores, como casas ou pequenos cortiços.

Aos poucos, famílias inteiras foram trazidas para morar na "cidade da mina de carvão", que manteve o nome de Araguari, já tão popular entre o povo. Comércios surgiram, e imigrantes do Oriente vieram buscar espaço no Oeste Selvagem. Araguari deixou de ser uma pequena comunidade de mineiros para se tornar uma das maiores exportadoras de carvão do Oeste.

Com o dinheiro entrando, qualquer insatisfação dos trabalhadores era sempre aplacada pelo Sr. Martin com pequenos gestos, como a vez em que ele distribuiu frangos assados para cada família. Nada, porém, que realmente melhorasse os salários ou as condições de trabalho. Então, o Presidente do país teve uma ideia... Aquela ideia. Resolveu taxar os produtores de carvão e outros minérios, cobrando impostos que seriam "revertidos" para o tal "projeto de modernização do país". O preço dessa taxa era descontado no valor de compra do produto, ou seja, o governo pagava o preço que quisesse pelo carvão, alegando estar cobrando o imposto.

Com os lucros diminuindo, os barões do carvão decidiram cortar pelo lado mais fraco: reduzir os salários e aumentar a jornada de trabalho dos mineiros. O Sr. Álvaro Martin fez o mesmo em Araguari.

Foi então que o estopim da Guerra do Carvão aconteceu. Trabalhadores de todo o país se revoltaram, pegando em armas para lutar contra os abusos. Em nome do progresso e em defesa do empresariado, o governo enviou o exército para combater a União dos Trabalhadores. Em Araguari, não foi diferente. Homens, mulheres e até crianças lutaram com pás e picaretas. A cidade foi palco de trágicas batalhas, deixando suas ruas lamacentas praticamente vazias.

Quando a guerra acabou e ninguém mais lembrava por que lutavam, as atividades na mina de Araguari foram retomadas. Para compensar suas perdas, o Sr. Martin (que permaneceu são e salvo durante o conflito) viu-se obrigado a pagar o dobro aos trabalhadores, temendo

nova revolta. Ao mesmo tempo, aumentou o ritmo de extração. Com o tempo, alguns mineiros começaram a apresentar problemas de saúde, como bronquite, pulmões carregados, infecções e doenças cardíacas, que os levaram à morte. Os que sobreviveram sofreram danos cerebrais permanentes.

A doença, misteriosa e sem cura, deixou os médicos de Belo Horizonte perplexos, e demorou muito para que um remédio ou vacina fosse encontrado. Mesmo assim, o Barão continuava a mandar os mineiros de volta ao trabalho, prometendo mais dinheiro. Esses homens, sem escolha, enfrentavam a morte na mina ou arriscavam suas famílias no desconhecido Oeste.

Com a mina se expandindo, a cidade passou a ser ocupada majoritariamente por mulheres, pois grande parte dos homens perecia. Araguari logo ficou conhecida como A Cidade das Viúvas.

A mina só foi fechada temporariamente por conta do "Demônio Sanguinário", uma criatura descrita como grande, vermelha e com chifres, que andava pelos túneis escuros. Curiosamente, ao mesmo tempo, o açougueiro da cidade, Pedro, começou a vender carnes de excelente qualidade. A lenda do demônio se espalhou, e ninguém mais ousava trabalhar na mina.

Foi nessa época que o Circo do Sol chegou à cidade com sua nova atração: O Homem-Besta. Durante a grande estreia, um atirador misterioso causou uma confusão generalizada. No dia seguinte, alguns artistas do circo foram encontrados mortos a tiros, incluindo o dono, Mr. D., vindo do Estrangeiro. O Homem-Besta desapareceu, e o corpo de um homem pintado de vermelho foi encontrado. O tal "Demônio Sanguinário" era, na verdade, um insano que se alimentava de carne humana. Pedro, o açougueiro, desapareceu da cidade logo depois.

Com o mistério resolvido, o Sr. Martin reabriu a mina, negligenciando novamente as condições de trabalho. E, embora muitos mineiros adoeçam ou morram, jovens desesperados ainda se submetem ao risco.

Hoje, a mina continua da mesma forma: profunda, abafada, escura e cheia de bifurcações perigosas. Carrinhos quebrados e trilhos danificados se espalham por dentro, enquanto a umidade transforma a mina em uma sauna sufocante.

As mulheres de Araguari lutam incansavelmente para fechar a mina de uma vez por todas, mas quem se importa com algumas mortes quando há tanto dinheiro envolvido?

–Geografia

Araguari está localizada em uma região sinuosa, próxima às montanhas, na parte nordeste do Oeste Selvagem. No geral, o clima é agradável, nem muito quente, nem muito frio. No entanto, a cidade é conhecida pelas frequentes chuvas, o que faz com que o céu esteja quase sempre

cinzento e carregado de nuvens. Quando chove, as temperaturas caem consideravelmente, obrigando os moradores a vestirem seus casacos mais quentes e a manterem as lareiras acesas até a tempestade passar.

Apesar da proximidade com Belo Horizonte, a natureza ao redor de Araguari ainda conserva boa parte de sua forma original. Há muitas árvores e até uma pequena floresta que cobre a estrada entre Araguari e Tupaciguara, a cidadezinha mais próxima. As colinas e montanhas ao redor são cobertas por jacarandás, mutambos, jaracatiás e muitas outras árvores de folhas verdes, enquanto o mato ao redor se mantém espesso e selvagem.

A lama se forma rapidamente após cada chuva, dando à cidade uma coloração marrom predominante. Andar pelas ruas de Araguari é garantia de que, após poucos passos, qualquer peça de roupa, seja um jeans novo ou uma saia de renda, estará completamente suja.

No centro da cidade, os estabelecimentos são construídos em madeira e adornados com detalhes em ferro, como rodapés, fechaduras e maçanetas, todos manchados com pelo menos uma pincelada de terra molhada.

A mina do Sr. Martin fica situada ao oeste da cidade, encostada na montanha. É uma estrutura grande e cheia de maquinário. Esteiras, caixotes, trilhos, carrinhos de carga, pedras, paus e picaretas formam a paisagem sobre um chão de calcário, feito para evitar que a lama atrapalhasse o serviço. A floresta ao redor da mina foi completamente derrubada. Devido às chuvas, muitas barracas e toldos cobrem os carregamentos de carvão, e para facilitar o transporte, foi construída uma larga estrada que liga a mina ao centro de Araguari. A mina propriamente dita fica ao norte, onde é comum encontrar equipamentos, esteiras e baldes de ferro, além de carrinhos cheios de carvão bruto e trilhas que levam à entrada da mina, mal iluminada por lamparinas e estendendo-se em uma penumbra infinita.

Embora existam florestas nas proximidades, encontrar uma árvore viva e verdejante em Araguari é raro. A vegetação da cidade é composta por arbustos baixos e plantas cobertas de lama. Os troncos que despontam do solo são geralmente galhos secos e retorcidos, que não dão folhas nem mesmo na primavera.

Povo e Costumes

À medida que Araguari crescia devido à mina, a população mudou drasticamente: no início, havia apenas mineradores broncos, solitários e de roupas encardidas. Com o tempo, a cidade foi ocupada por famílias que, ao se despedirem pela manhã, trocavam beijos de amor entre marido e esposa antes de partir para o trabalho. Após as tragédias, essas carícias foram substituídas pelo pranto das viúvas, o que deu origem ao apelido da cidade.

As mulheres de Araguari, que representam a maior parte da população, repudiam esse apelido com todas as suas forças. Elas lutam arduamente para fechar a mina e estão convictas de suas funções na sociedade, pegando em armas, caçando, lidando com questões burocráticas e cuidando da economia local. Hoje, elas dominam todas as funções, exceto pela mina e pela prefeitura. O Sr. Martin é quem manda e desmanda no lugar, tendo colocado um prefeito de fantoche apenas para enganar o governo.

Os homens que chegam para trabalhar na mina continuam adoecendo, e as mulheres fazem o que podem para alertá-los sobre os perigos. Contudo, o brilho prateado das moedas parece capaz de cegar a todos.

Diante do levante das mulheres de Araguari, o Sr. Martin contratou uma milícia particular para proteger sua propriedade e impedir qualquer investida. Esses homens estão armados até os dentes e prontos para agir.

Apesar de serem a maioria, as mulheres estão proibidas de se reunir, conversar ou passar muito tempo nas ruas da cidade. Elas devem trabalhar e ir para casa. O Sr. Martin está farto dos problemas que teve na mina e não se importa em mantê-la funcionando, mesmo que isso signifique acumular corpos que apodrecem dentro de seus túneis.

Quem chega a Araguari é recebido sem muita empolgação. A Guarda do Sr. Martin faz questão de saber todas as informações sobre qualquer forasteiro, não permitindo que um único passo seja dado sem o seu conhecimento. Dia e noite, a vigilância é constante, e aqueles que passam mais de duas noites na região são "convidados" a se retirarem da cidade, por bem ou por mal.

–Governo

Araguari possui um prefeito para manter a aparência de uma cidade oficial, mas, independentemente de haver eleições ou não, quem realmente manda é o Sr. Martin, o proprietário da mina.

Com a ausência de homens e candidatos, a cidade mal teve uma eleição. O vencedor foi o Velho Lito, um dos raros ex-mineradores sobreviventes que ficou "lelé" devido aos danos causados pelas condições de trabalho na mina. A Sra. Teresa se candidatou à prefeitura, mas o Sr. Martin se recusava a aceitar a possibilidade de nomear uma mulher para o cargo. No entanto, Teresa foi eleita a nova Xerife da cidade. Ela resolve a maioria dos problemas com os poucos recursos que possui, já que a Guarda do Sr. Martin só serve aos interesses do patrão.

O homem se recusa a admitir: ele jura que o Velho Lito está perfeitamente no controle de suas faculdades mentais. No entanto, é evidente para todos que o barão nomeou Lito apenas para preencher o cargo. Ele é um péssimo

prefeito e passa a maior parte do tempo em casa, resolvendo caça-palavras de jornais acumulados ao longo dos anos e tendo pesadelos com a época em que trabalhava na mina escura.

Por iniciativa da atual Xerife, ela e outras mulheres formaram uma espécie de Conselho, constituído por seis mulheres selecionadas por meio de votação. Elas são responsáveis por tomar decisões em prol da comunidade e atuam como um alicerce de segurança para as outras moradoras que não têm para onde ir.

Obviamente, o Conselho foi formado em segredo, e elas agem em prol da comunidade sem que o proprietário da mina ou qualquer pessoa da prefeitura saiba. Se o conselho não tivesse surgido, as condições estariam muito piores do que já estão. O dilema é que, se estivessem piores, provavelmente não haveria ninguém para trabalhar na mina e encher os bolsos daquele monstro com ainda mais dinheiro.

Outro objetivo do Conselho é derrubar o Barão e fechar essa mina maldita de uma vez por todas. O problema é que, no fundo, todo mundo sabe que, mesmo se o Sr. Martin partir dessa para melhor, outro ricaço tomará o lugar dele, e o maldito dinheiro falará mais alto do que qualquer vida humana.

LUGARES IMPORTANTES

–a mina

A Mina de Carvão de Araguari é a principal exportadora desse e de outros minérios. Os maiores compradores são fábricas pertencentes a indústrias de diferentes setores em Belo Horizonte. Todo o carvão coletado na mina é exportado pelas linhas de trem que partem da estação de Araguari e seguem diretamente para a capital.

–casas ocupadas

Devido à doença relacionada à mina e ao incidente do Demônio Vermelho, muitas casas em Araguari ficaram vazias e abandonadas. No entanto, a Guarda do Sr. Martin precisava de acomodações. Sem que houvesse uma oferta de compra ou aluguel, as casas desocupadas tornaram-se o abrigo desses homens que chegaram à cidade para espalhar o terror entre a população.

PESSOAS IMPORTANTES

–álvaro martin

O barão, dono da mina, possui olhos azuis vibrantes, com pupilas pequenas que destacam a cor, irradiando confiança. Seu bigode, que se contorce em pontas, acompanha uma barbicha e um par de costeletas que aparecem abaixo da cartola que está sempre usando. Normalmente, veste roupas chiques e pretas, mesmo nos dias quentes. O barão é machista e considera uma bênção ser o patriarca de uma cidade majoritariamente feminina, acreditando que pode "aproveitar" essa situação. Entretanto, é estritamente contra as mulheres da cidade assumirem a liderança da comunidade e exercerem funções que considera “originalmente masculinas”. Via de regra, o barão rejeita a maioria dos pedidos das mulheres, além de manter uma clara rixa com a atual Xerife, pois não concorda com a presença de uma mulher neste cargo.

–xerife teresa

A atual xerife da cidade é uma mulher séria e durona, normalmente não se envolve em papo furado quando está em serviço. Usa camisas largas e abotoadas, adornadas com seus suspensórios. Possui cabelo castanho, que geralmente está enrolado em uma trança, escondida sob o chapéu, até chegar em casa, onde o solta. Está sempre com seu revólver à mão enquanto percorre a cidade. Apesar de parecer fria, as moradoras entendem seu senso de justiça e se sentem protegidas sob sua liderança.

–prefeito lito

Conhecido como ‘Velho Lito’ pelos moradores de Araguari, ele é um ex-minerador que sobreviveu às condições extremas da mina, mas infelizmente teve sua sanidade aparentemente consumida. Com 70 anos, é careca e possui poucos dentes na boca. Frequentemente, suas falas são confusas, mas o barão insiste que Lito está são e perfeitamente apto a governar Araguari como prefeito.

SERRA DA SAUDADE

A minúscula Serra da Saudade é um pequeno povoado localizado na parte mais baixa da cordilheira que leva o mesmo nome, a qual corta o Oeste Selvagem. A vila está situada entre colinas e morros íngremes, no final de longas estradas de terra que serpenteiam morro acima, sem parar de subir.

O povoado possui cerca de 40 habitantes, o que possibilita a qualquer forasteiro avistar a cidade de ponta a ponta ao parar o cavalo no início da rua principal. O mato da região exibe tons esverdeados de musgo, que variam entre amarelos e verdes pastéis.

No inverno, o frio se intensifica e, de vez em quando, o povoado é levemente tingido de branco devido à neve. As poucas construções — o bar e as residências dos moradores — são feitas de tábuas velhas, pregadas por alguém com pouca habilidade em carpintaria. Os telhados apresentam infiltrações causadas pela chuva, enquanto peles e panos colocados entre as frestas das tábuas impedem o frio da montanha de entrar nas casas.

Não é possível garantir que essas paredes continuarão de pé. De fato, grande parte dos estabelecimentos da cidade está sempre quebrada ou em reforma. Muitas vezes, as reformas duram meses inteiros, já que o único carpinteiro do lugar não se mostra muito disposto a trabalhar.

Recentemente, Serra da Saudade foi invadida por uma gangue chamada "Os Fivela de Cobra", que tomou a cidade

por completo. Os moradores tentaram lutar para defender suas famílias e seu lar, mas deixaram apenas seus corpos para trás. Apenas idosos e crianças foram poupados no massacre e conseguiram fugir para alguma cidade próxima. Essas pessoas, unindo-se como avós e netos, nutrem uma crescente sede de vingança.

–história

Os primeiros desbravadores do Oeste Selvagem vislumbraram a cordilheira ao longe, quando a construção de Belo Horizonte ainda estava a todo vapor. Decidiram investigá-la antes de seguir para o sul, onde as montanhas abriam passagem rumo ao Oeste.

Não se sabe se foram corajosos ou ingênuos, pois as montanhas se mostraram implacáveis. Muitos tentaram transpor a cordilheira na base da coragem, primeiro atravessando uma densa floresta e depois desbravando as montanhas até chegarem ao outro lado. O inóspito povoado que surgiu tornou-se um ponto de troca e uma parada para os viajantes que se aventuravam pela cordilheira. Hoje, já existem trens que cruzam a região, facilitando o acesso a várias partes do Oeste.

A localização remota também servia de refúgio para aqueles que desejavam se afastar o máximo possível da lei ou de qualquer traço de civilização. E foi assim que a invasão aconteceu.

Era mais um dia comum. Os vizinhos iam e vinham com os poucos pães que possuíam, e alguns cachaceiros se reuniam no bar para farrear e cantar as mesmas músicas até perderem a voz. Eusébio, o único morador de Serra da Saudade com habilidades comerciais e um cavalo, ia regularmente até Bom Fim negociar mercadorias. Além de ser carismático, com seus olhos azuis cativantes, Eusébio vendia o que produzia e voltava com novos mantimentos. Quando as coisas iam bem, trazia uma garrafa de cachaça para agradar os amigos.

Eusébio tinha um filho que em breve completaria 11 anos. Em sua última viagem a Bom Fim, ele prometera trazer um bolo — pequeno, mas saboroso — para comemorar o aniversário do menino. Ansioso, o garoto esperava pelo pai no cume da serra, onde a subida finalmente dava uma trégua. Seus olhos brilhavam ao avistar a poeira no horizonte, sinal de que o cavalo do pai poderia estar se aproximando.

No entanto, o sorriso ansioso do menino desapareceu quando viu, em vez do pai, uma dúzia de homens vestidos de preto, com bandanas sobre o nariz e a boca, adornados por acessórios reluzentes. À medida que se aproximavam ameaçadoramente, os moradores que estavam nas ruas voltaram seus olhares com curiosidade e apreensão para a entrada da cidade.

De repente, um tiro para o alto: o aviso. O revólver do líder da gangue brilhava ao sol, assim como o cinto que ostentava uma cobra entalhada na fivela.

O alerta foi entendido, e em instantes, a pacífica Serra da Saudade se transformou em um caos de gritos e desespero. “Pistoleiros! Eles vão roubar tudo!”, “Luizinho! Saia daí! Entre em casa!”, gritaram para o menino, que estava em choque ao perceber que não era o pai quem chegava, mas sim o terror.

Sem piedade, os Fivela de Cobra invadiram a cidade, em busca de um novo território. Alguns homens e mulheres tentaram defender suas casas, enquanto crianças e idosos fugiam pelas encostas, tentando escapar do massacre. No meio da confusão, Luizinho, o filho de Eusébio, congelou de medo. No entanto, um dos homens do bar correu para proteger o garoto, morrendo em seu lugar. O menino se escondeu, e o que se seguiu foi pura matança. Serra da Saudade foi tomada.

A vida no povoado já era precária, mas havia ternura e ambição. Com a chegada dos Fivela de Cobra, esses sentimentos foram enterrados no cemitério junto com os corpos dos moradores. Pelo menos a vista dali ainda é bela.

Com o tempo, a gangue Fivela de Cobra começou a se desintegrar, vítimas de suas próprias ações e da impiedosa lei do mais forte no Oeste Selvagem. Hoje, poucos ex-membros da gangue ainda permanecem na cidade, pois foi o último lugar onde estiveram. Se estão arrependidos ou não, é incerto. Somente os solitários sabem o que a solidão pode fazer com a mente. Viver isolado nessa cidade pode ser uma punição mais severa do que a própria morte. Quanto aos antigos moradores de Serra da Saudade, é possível que estejam por aí, planejando uma vingança e arquitetando a retomada de suas terras.

Lugares Importantes

–Cemitério

O cemitério na colina de Serra da Saudade fica atrás de uma pequena capela de madeira, bem conservada, apesar de sua simplicidade. As lápides mais elaboradas têm nomes dos falecidos e estão fixadas com madeira nova e bem alinhada. Já as covas mais simples e improvisadas possuem apenas um crucifixo mal pregado. O cemitério está localizado próximo a um precipício, proporcionando uma vista onde abutres voam no céu, e ao longe, árvores secas desenham o horizonte, lembranças de uma floresta que um dia foi verde.

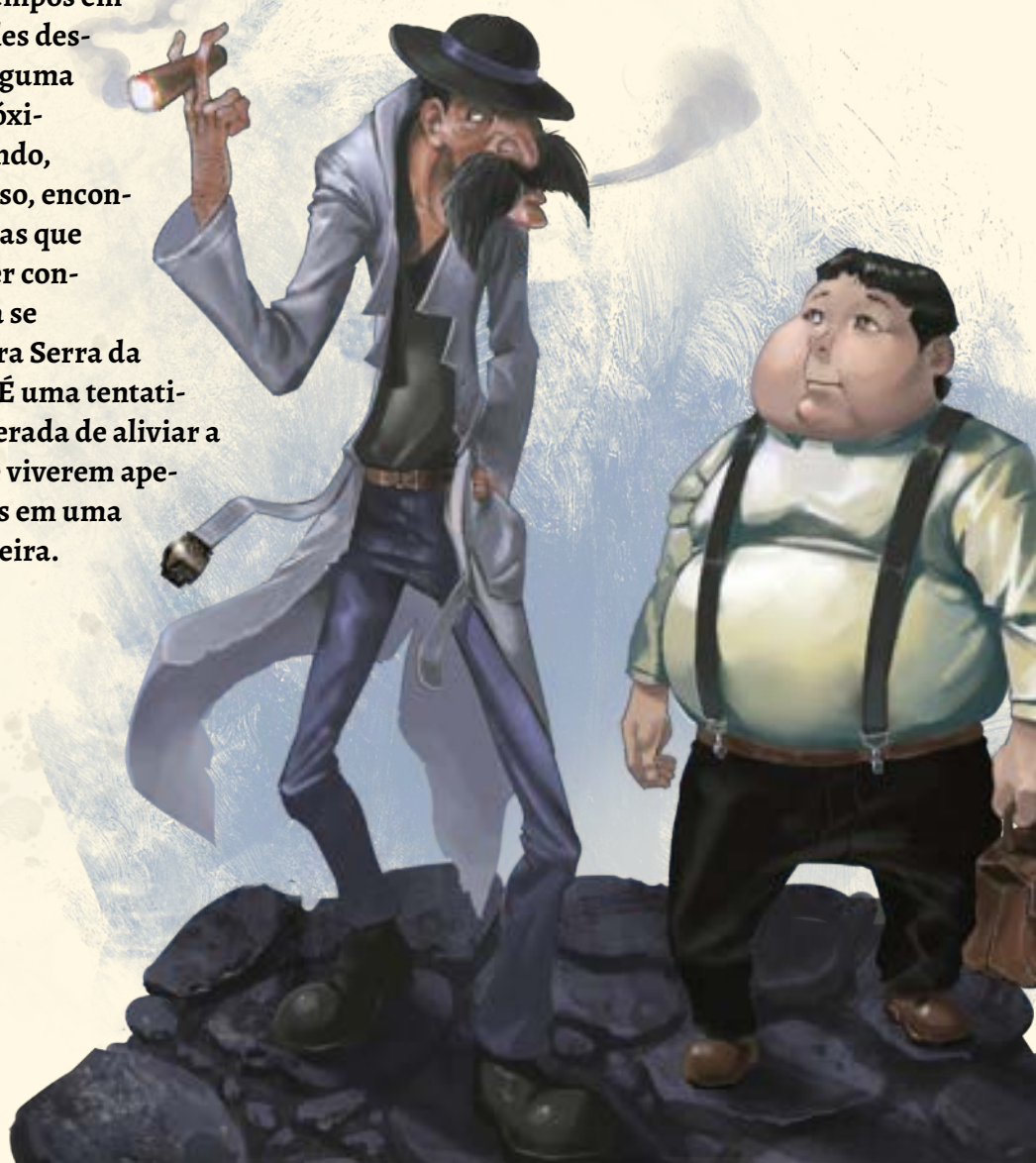
–Bar do Zé Ronaldo

O Bar do Zé Ronaldo foi construído por um aspirante a marceneiro, que, com certeza, aprendeu muito sobre carpintaria enquanto cometia erros na estrutura: tábuas tortas, medidas imprecisas e pregos à mostra. Erguê-lo pode ter sido um desafio,

mas o local se tornou um poço de boas lembranças. Ali, os moradores de Serra da Saudade faziam suas festas, bebiam cachaça de qualidade e farreavam até o amanhecer. Após a invasão, o Bar do Zé Ronaldo foi onde os Fivela de Cobra se reuniam para planejar seus próximos passos no Oeste Selvagem.

PESSOAS IMPORTANTES

–Serragem e Rato

São uma dupla de homens que, no passado, fizeram parte da gangue Fivela de Cobra. Atualmente, vivem isolados em Serra da Saudade, cientes de que, se fossem para cidades maiores, seriam rapidamente reconhecidos por seus crimes. De tempos em tempos, eles descem até alguma cidade próxima, tentando, sem sucesso, encontrar pessoas que possam ser convencidas a se mudar para Serra da Saudade. É uma tentativa desesperada de aliviar a solidão de viverem apenas os dois em uma cidade inteira.

VILA DE DESEMBOQUE
A CIDADE FANTASMA

A tragédia que marcou para sempre a Vila de Desemboque não tem nome, cheiro ou rosto, mas certamente foi o que tingiu o lugar em tons sombrios. As poucas moradias que ainda estão de pé abrigam urubus, que parecem gárgulas aguardando o próximo cadáver a ser lançado ao mato para devorarem. Fungos, musgos e cogumelos cercam as poças formadas pelas chuvas constantes.

Casas desmoronadas, escombros e corpos embrulhados em trapos velhos estão por toda parte. É difícil dizer quantas residências ainda estão inteiras — se é que há alguma. O zumbido incessante das moscas perturba o ouvido de quem se atreve a entrar. As janelas e portas estão lacradas, e, aqui e ali, mensagens estão gravadas nas paredes ou nas portas: *"Não há clemência neste inferno", "Dê meia-volta", "Afaste-se. Doença."*.

Alguns acreditavam que a tragédia era um castigo divino, uma punição pelos pecados cometidos em vida. Afinal, o que pode ser mais aterrorizante do que um inimigo invisível? Não há registros oficiais sobre o início dessa calamidade. A única fonte de info mação é um homem solitário conhecido como "O Coveiro", que ainda vive na cidade. Mas, será que a vida isolada em meio a tanta desgraça não afetou sua sanidade? Como confiar em alguém com um nome tão fúnebre?

A má reputação da vila é tão temida que até mesmo as gangues mais cruéis

do Oeste Selvagem evitam o lugar. Suas ruínas já serviram de base para alguns grupos de bandidos, mas seus corpos misteriosamente se somaram aos dos antigos moradores.

Há muito a ser saqueado na Vila de Desemboque: cofres, dinheiro, joias e pertences valiosos foram deixados para trás. Além disso, várias relíquias antigas permanecem enterradas, como revólveres antigos, relógios de herança e dinheiro vivo sob colchões apodrecidos. No entanto, poucos sobreviveram para contar a história.

E você, arriscaria buscar esse tesouro?

–história

A Vila de Desemboque nasceu como muitos outros assentamentos na região. Um figurão comprou as terras por uma ninharia e prometeu trabalho. Logo, um monte de gente veio se estabelecer ali. Primeiro, ergueram as casas; depois veio o salão, a igreja, e assim a vila se formou.

A primeira tragédia ocorreu quando o corpo do tal figurão apareceu inchado e amarrado a uma árvore, todo torto, com marcas de várias palavras estranhas gravadas em sua pele. O povo desconfiava que seus três herdeiros tinham participação no crime, acreditando que eles estavam de olho nas riquezas da terra.

Contudo, cerca de um mês depois, os três herdeiros também morreram. Dois de causas naturais, e o mais novo, com apenas 10 anos, foi brutalmente assassinado, com o corpo amarrado e marcado como o do pai. Com isso, a inocência dos herdeiros no assassinato do pai ficou evidente, o que alimentou ainda mais as crenças e superstições entre os moradores.

A Vila rapidamente ganhou fama de ser uma terra amaldiçoada, onde rituais macabros, desaparecimentos e sacrifícios eram comuns. Essa reputação afugentou os comerciantes e, aos poucos, a cidade foi empobrecendo. Os próprios habitantes começaram a partir, e a Vila de Desemboque começou a desaparecer do mapa.

Até que, certa manhã, alguns viajantes chegaram à vila e encontraram apenas cadáveres. As portas e janelas de várias casas estavam lacradas com tábuas, marcadas por avisos assustadores: “AFASTE-SE!”, “FUJA DAQUI!”, “MORTE!”.

Esses viajantes espalharam a história, mas logo também morreram misteriosamente, o que só reforçou a má fama da vila. No entanto, a verdadeira causa da tragédia era bem diferente, embora igualmente macabra.

Tudo começou com um jumento ferido, resgatado por uma criança que tentou de todas as formas cuidar dele. Infelizmente, o animal morreu alguns dias depois. A criança, em negação, recusou-se a aceitar a perda. Continuou a tratar o corpo como se o jumento ainda estivesse vivo: conversava com ele, escovava seu pelo, montava no cadáver em decomposição e até levava comida, que apodrecia junto com o defunto. A cena tornou-se grotesca, com vermes infestando a carcaça do jumento e o cheiro insuportável se espalhando pela vila.

Certo dia, abutres e urubus começaram a atacar o cadáver do animal. A criança, desesperada para proteger o amigo morto, tentou espantar as aves com um cabo de vassoura. As aves, no entanto, revidaram, ferindo a criança, que ficou desacordada.

Dias depois, a criança começou a tossir — uma tosse seca e dolorida. Logo vieram a febre alta e o suor frio. Em menos de uma semana, a pele do menino estava roxa, seus olhos, amarelados, e a visão comprometida. Ele delirava, recitando versos religiosos entre choros e gargalhadas insanas, como se ainda estivesse montado no jumento morto.

O menino não recebeu o tratamento médico necessário. Um religioso tentou expulsar o "Coisa-Ruim" de seu corpo, mas a criança, já cega, acabou morrendo. Pouco tempo depois, a mãe que cuidava dele, o pai que caçava para alimentá-lo e o próprio religioso apresentaram os mesmos sintomas e também faleceram.

Foi o início do terror. Silencioso e mortal, a peste se espalhou rapidamente por Desemboque. Os moradores, acreditando que estavam sofrendo um castigo divino, intensificaram suas orações, mas quanto mais rezavam, mais adoeciam. Depois da morte do médico local, o desespero tomou conta da vila.

As pessoas começaram a se trancar em suas casas, selando portas e janelas, enquanto esperavam pela morte. Suas últimas orações eram escritas nas paredes: *"AFASTE-SE"*, em um desesperado pedido de clemência aos viajantes que, porventura, ousassem pisar na maldita Vila de Desemboque.

–geografia

As casas que ainda permanecem de pé abrigam urubus e corvos, que lembram gárgulas fúnebres à espreita, aguardando o próximo cadáver para devorar. Fungos, musgos e cogumelos crescem ao redor das poças formadas pelas chuvas constantes, enquanto escombros e esqueletos abandonados estão espalhados por toda parte.

É difícil determinar quantas residências ainda estão de pé — se é que alguma restou intacta. O incessante zumbido das moscas atormenta os ouvidos de quem ousa entrar na vila. As moradias estão com janelas e portas seladas, e, em alguns casos, mensagens assustadoras estão gravadas nas paredes: *"Vá embora!"*, *"Afaste-se da maldição"*, *"Doentes: fuja!"*.

Adentrar a Vila de Desemboque requer proteção completa para boca, nariz, pele e qualquer ferida exposta. A água da vila também é altamente perigosa, contaminada por diversas bactérias letais.

Personagens que não se protegerem adequadamente ao entrar na vila devem realizar um Teste de Atributo Físico para evitar contrair a peste.

Os sintomas da peste incluem tosse, febre intensa com suor excessivo, seguidos de diarreia e vômito, cegueira, alucinações, até fraqueza extrema e, por fim, a morte.

LUGARES IMPORTANTES

–a capela

Uma capela simples e modesta, agora um triste monumento que guarda os corpos da maioria das vítimas da peste. Durante a tragédia, os doentes eram levados para lá, onde cuidadores os assistiam e onde podiam fazer suas últimas preces. Atrás da capela, em uma colina suave, encontra-se o cemitério, com uma vista que se estende até o grande morro que abriga a Floresta do Céu, a oeste. A capela está selada com incontáveis avisos, todos dizendo: *"não entre"*.

PESSOAS IMPORTANTES

–o coveiro

Um homem idoso, com dificuldade para se manter de pé, que se apoia em uma bengala velha e preta. Nunca é visto sem seu chapéu coco, sujo e desgastado pelo tempo. Ele balbucia frases desconexas constantemente. Muito antes de a peste assolar a Vila, o Coveiro já exercia seu ofício, cuidando do cemitério local. Coincidentemente, pouco antes da epidemia, ele terminou de construir sua cabana em uma área remota, próxima à Vila de Desemboque, o que o manteve isolado e, por isso, a salvo da infecção. De tempos em tempos, ele tenta saquear os pertences deixados para trás na Vila, mas é frequentemente afugentado por lobos e hienas que agora habitam o local.

LENDA SELVAGEM
ITÉ

Na Vila de Desemboque, os carniceiros não faltam, mas uma peste que se tornou especialmente temida são os coiotes. Existem coiotes de todos os tipos, mas este em particular é o mais mortal de todos.

Seus dentes são afiados como os de um tubarão, e seu pelo tem uma tonalidade vinho, lembrando sangue; na penumbra, chega a se confundir com o roxo. Essa aparência grotesca foi de onde surgiu seu nome: Ité, que significa "repulsivo" na língua antiga.

Ele não é forte, mas é ágil, maléfico, traiçoeiro e surpreendentemente inteligente. Como líder dos outros coiotes, ele comanda a alcateia, que ataca sem hesitação. Seus companheiros são mestres da furtividade, capazes de se esgueirar por trás de uma vítima e desferir uma mordida letal no pescoço, sem serem vistos.

Esses coiotes são sorrateiros e implacáveis.

NdC 5 especial
Habilidade: Mordida Fatal
dano 1

Maria da Fé

Maria da Fé não é apenas o nome da cidade, mas também o título concedido à atual anciã da vila, em tributo à fundadora, a primeira Maria da Fé, que salvou seu povo ao liderá-lo para esta região próspera. Situada em um amplo vale entre montanhas geladas, onde florestas boreais crescem, o céu está sempre azul, e as pessoas vivem felizes.

A arquitetura de Maria da Fé é acolhedora, com construções verticais de madeira e telhados triangulares, projetados para que a neve deslize suavemente ao chão. As casas e comércios são organizados, e, apesar do frio, as ruas são animadas: crianças brincam com bolas de neve e fazem bonecos, idosos varrem suas varandas enquanto fofocam, e caçadores retornam com suas presas nos ombros.

As edificações são robustas, feitas de madeira resistente e meticulosamente seladas para barrar o vento. O interior das casas é decorado com temas animais, como tapetes de pele de urso e móveis acolchoados, criando um ambiente confortável e convidativo.

Ao sul da cidade, encontra-se o Lago Congelado, formado pelas águas que descem das geleiras ao longo de muitos anos. Apesar de sua superfície permanecer congelada na maior parte do ano, o lago é rico em vida e sustenta boa parte da dieta carnívora dos habitantes de Maria da Fé. A pesca e a caça são atividades fundamentais, já que o clima rigoroso impede a agricultura.

Um dos pratos típicos é o peixe congelado, apreciado cru, sem pele e sem ossos, salgado com ervas e servido sobre um bloco de gelo. Embora, a princípio, seja desafiador para mastigar, o peixe derrete na boca, revelando o sabor das especiarias.

Uma curiosidade sobre a cidade é sua localização enigmática. Os moradores têm uma vaga noção de que estão ao norte da Serra, mas o posicionamento exato permanece um mistério. Dizem que os forasteiros, ao partirem, recebem um chá forte, que pode desorientá-los e até apagar suas memórias dos últimos dias, dependendo da intensidade da dose.

–história

Maria da Fé começou há milhares de anos, e sua história é passada de geração em geração através de desenhos e ilustrações nas paredes das várias grutas e cavernas que cercam o Lago Congelado. As interpretações podem ser imprecisas, mas, após anos de reflexão, estudo e debate entre arqueólogos e antigos moradores, foi estabelecida uma linha do tempo sobre o que pode ter acontecido há séculos.

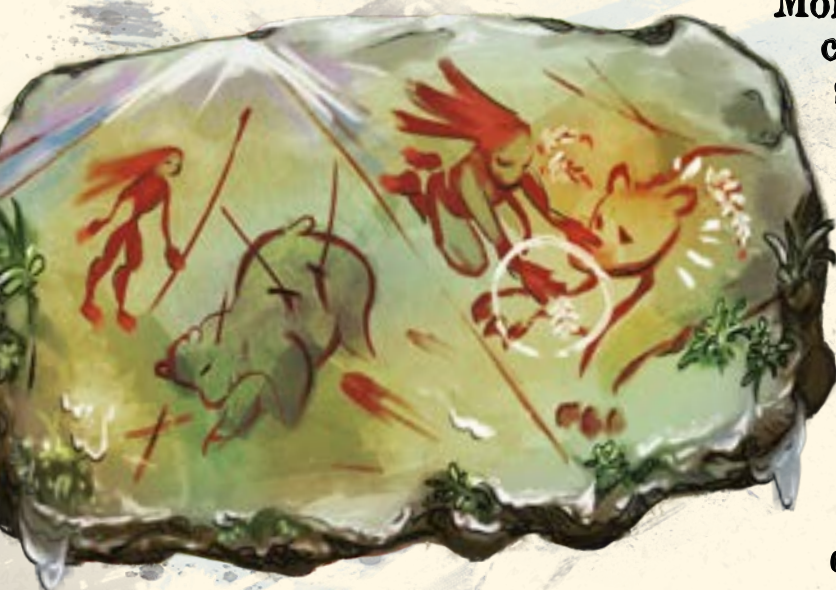
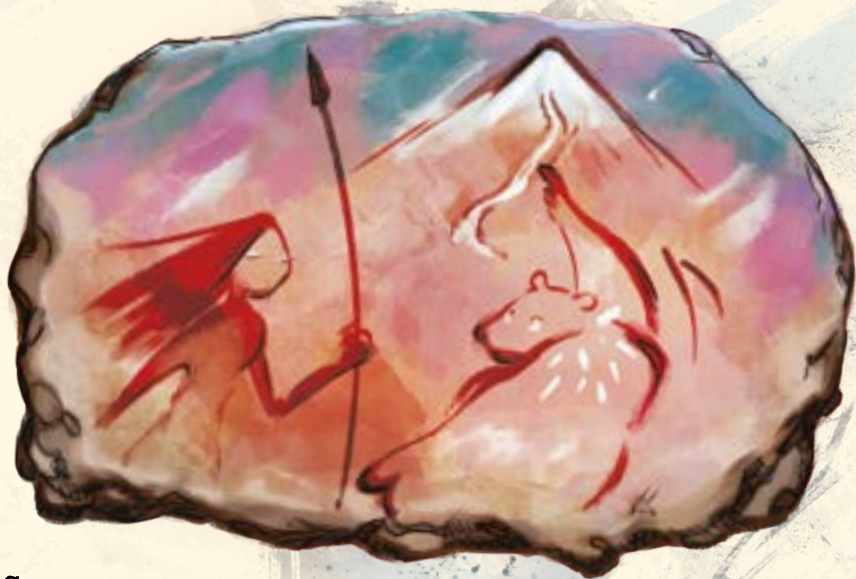
A gravura mais antiga mostra uma figura humana com cabelos longos, destacando-se em meio a outras pessoas e pequenas mulas carregadas de pertences, como se estivessem em viagem por uma terra inóspita. Enquanto algumas das mulas e pessoas aparecem mortas, a figura de cabelos longos carrega um bebê nos braços.

Ao lado, outra pintura retrata uma grande montanha ao longe, brilhando como uma obra divina. Sabe-se que essa montanha é a Montanha de Gelo, o pico mais alto da Serra da Saudade, visível a quilômetros de distância. Na pintura, ela surge sob um céu esplêndido, com tons de roxo, verde escuro e turquesa.

No terceiro painel, a figura de cabelos longos parece se comunicar com seu grupo de viajantes, apontando para a montanha enquanto o bebê é segurado por outra pessoa. A figura carrega uma lança e uma mochila, como se estivesse se despedindo para partir em uma jornada.

O quarto painel, encontrado em outra caverna, mostra a partida da mulher, observada pelos demais. Ao redor do painel principal, há 12 desenhos menores que ilustram o cotidiano dos que ficaram para trás, enfrentando fome, doenças e condições climáticas extremas.

A sequência de imagens, lida no sentido horário, parece indicar a passagem do tempo, pois a figura da líder aparece com cabelos cada vez mais longos.
Alguns arqueólogos sugerem que essas 12 imagens podem estar relacionadas aos 12 meses do ano, embora isso ainda não tenha sido profundamente estudado.

A história continua em outros painéis, descobertos no fundo de uma caverna quase submersa. Eles mostram a figura de cabelos longos ao lado de um urso moribundo, crivado de flechas e lanças, encostado em uma grande pedra. Em uma das cenas, a pessoa se aproxima do urso e cuida de seus ferimentos. O urso, então, é mostrado caminhando e apontando para a Montanha de Gelo, como se oferecesse sua ajuda aos humanos como forma de agradecimento. A partir daí, o urso e a pessoa de cabelos longos seguem juntos, apoiando-se mutuamente até chegarem ao topo da montanha.

O urso, então, é mostrado caminhando e apontando para a Montanha de Gelo, como se oferecesse sua ajuda aos humanos como forma de agradecimento. A partir daí, o urso e a pessoa de cabelos longos seguem juntos, apoiando-se mutuamente até chegarem ao topo da montanha.

Os painéis mais recentes, encontrados em um "templo" erguido dentro de uma das cavernas, revelam novas técnicas de ilustração, evidenciando que a figura de cabelos longos era, na verdade, uma mulher — a líder e matriarca de seu povo, que herdou de sua mãe a missão de conduzi-los a um lugar próspero. As imagens mostram a mulher e o urso no topo da Montanha de Gelo, com um céu pintado em cores vivas, simbolizando os espíritos em comunhão com a natureza.

O maior painel, localizado na maior sala do templo, retrata a mulher retornando ao seu povo, debilitada, montada no urso, e contando a história da jornada com o animal.

Mesmo com o passar dos anos e mudanças na sociedade, Maria da Fé permaneceu praticamente imutável. As pessoas da região já viviam lá há gerações, e os filhos de seus filhos continuaram nas cercanias do povoado, preservando seus costumes e tradições.

Até que um grupo de exploradores moribundos encontrou o vilarejo nas montanhas. Esse foi o primeiro contato de Maria da Fé com forasteiros, e quase terminou em violência, não fosse pela intervenção de Líria, uma estudiosa entre os pistoleiros rudes. Líria percebeu que a verdadeira riqueza de Maria da Fé não estava em minérios, mas nas histórias dessa pequena sociedade, que poderiam revelar muito sobre a origem da aventura humana.

Após essa troca de culturas, alguns habitantes de Maria da Fé exploraram o Oeste Selvagem, retornando com más notícias: fora de Maria da Fé, as pessoas eram más, gananciosas, e se matavam por motivos fúteis. Elas saqueavam a natureza sem devolvê-la, e, pior, estavam se expandindo cada vez mais. Assim, Maria da Fé decidiu se manter escondida, evitando qualquer contato com forasteiros e enganando-os para que nunca mais retornassem — uma estratégia que, até agora, tem funcionado.

–Geografia

Maria da Fé desafia seus habitantes a sobreviverem em um clima de frio extremo. A região é dominada pela imensa e imponente Serra da Saudade, uma cordilheira majestosa e ao mesmo tempo ameaçadora. Suas montanhas, belas e perigosas, podem, a qualquer momento, devastar a área ao redor com grandes avalanches.

A Serra da Saudade tem um nome modesto para o que realmente representa. Suas subidas e descidas íngremes e sinuosas parecem intermináveis, e atravessar essas barreiras naturais é uma péssima ideia, mesmo para os mais ousados exploradores de lugares inóspitos.

No coração dessa cordilheira, há uma montanha que se destaca: a Montanha de Gelo. Maior e mais deslumbrante que as demais, ela é reverenciada pelos habitantes de Maria da Fé como o túmulo da Ursa Primordial, que, segundo a lenda, deu origem ao céu e à neve. Foi a partir da Montanha de Gelo que a Ursa Primordial guiou a primeira Maria da Fé até a terra prometida, onde hoje se encontra a cidade.

Maria da Fé está situada em um vale, cortado por um grande rio que serpenteia entre as montanhas e deságua ao sul, em um grande lago. Os habitantes pescam nesse lago e se divertem escorregando em suas margens congeladas. O vale é coberto por uma densa floresta conífera, repleta de cedros, pinheiros, carvalhos, macieiras, pessegueiras, castanheiras e cerejeiras, que fornecem madeira e alimentos para a comunidade local.

O vale também abriga várias cavernas formadas pelo desnível das montanhas, servindo de abrigo para uma variedade de animais, como lobos, raposas, alces, búfalos e até ursos. Outro animal comum na região é o peru, cuja carne é uma iguaria especialmente apreciada durante os feriados de Maria da Fé.

Durante o verão, o sol reflete nos picos nevados, tornando o clima agradável — aquele de frio que faz querer tirar o casaco ao sol, enquanto na sombra o ar permanece gelado. Na primavera, além disso, a região se enche de flores. O outono, por sua vez, traz uma abundância de frutas às árvores, enquanto as noites de inverno, apesar de mais frias, são iluminadas pelas espetaculares luzes boreais. No entanto, as nevascas podem ser um grande problema nessa estação, caindo pesadamente sobre a cidade. Quando isso ocorre, é possível ouvir as montanhas se movendo, como se despertassem de seu sono eterno, prontas para soterrar Maria da Fé sob toneladas de neve.

–Povo e Costumes

Maria da Fé é governada por uma anciã. Sempre que a atual Maria da Fé "se une às estrelas" (ou seja, falece), a mulher mais velha da vila assume o título e as responsabilidades, tornando-se a nova Maria da Fé. Além de líder política, ela também desempenha o papel de líder religiosa, presidindo os rituais e tradições da comunidade. Muitas dessas práticas envolvem agradar à Mãe Ursa, uma divindade que, segundo os habitantes, pode poupar a vila de terríveis avalanches.

Um dos ritos mais importantes é o Rito do Amuleto, no qual as crianças recebem de seus pais um cordão com um pingente em forma de animal. O animal representado é escolhido de acordo com a personalidade da criança, simbolizando o espírito e as características que ela deve carregar pela vida. Este rito de passagem reforça a ideia de que os moradores de Maria da Fé se espelham na simbologia dos animais e levam o totem como lembrete de que o respeito pela natureza é fundamental. Eles acreditam que todo ser vivo tem um propósito, e que o destino final de todos — até mesmo das plantas — é o mesmo.

No verão, alguns habitantes mais corajosos desafiam a Montanha de Gelo em busca de fortalecimento espiritual. Eles escalam a montanha para agradecer à Mãe Ursa por mais um ano sem avalanches e pedir sua proteção para o futuro. Aqueles que conseguem completar a perigosa jornada são recebidos com uma grande festa, repleta de comida e bebida.

Ao longo do ano, várias festividades ocorrem, exceto no inverno, quando a vila adota um estado solene e meditativo em homenagem à Mãe Ursa. Nessa estação, os moradores acreditam que as luzes da aurora boreal representam os espíritos dos que já partiram — tanto os entes queridos quanto os animais caçados.

Durante o inverno, há um ritual de resistência particularmente significativo: a anciã Maria senta-se no centro da vila, voltada para a Montanha de Gelo, onde passa seis dias e seis noites sem comer ou beber, em comunhão com as luzes boreais. Ao final do ritual, acredita-se que ela consegue conversar diretamente com a Mãe Ursa, pedindo bênçãos para mais um ano.

Quanto ao vestuário, os habitantes de Maria da Fé usam casacos grossos de pele animal, a melhor proteção contra o frio extremo. Vivendo em condições duras, eles são extremamente unidos e têm como princípio de vida ajudar uns aos outros a enfrentar as adversidades da natureza.

Raramente forasteiros chegam à vila. Quando isso acontece, os habitantes são cordiais e gentis. Há algo em Maria da Fé que parece transformar os mais violentos e brutamontes do Oeste Selvagem em indivíduos dóceis e tranquilos. Talvez seja o ar rarefeito ou o ambiente místico, mas ninguém sabe ao certo. O importante é que, antes de partirem, todos os visitantes recebem uma dose generosa de chá — que, segundo dizem, os impede de lembrar o caminho de volta para Maria da Fé.

–Governo

Stella é a décima quarta a carregar o título de Maria da Fé, sendo a principal autoridade da vila. Sua palavra é definitiva em qualquer decisão importante. No entanto, a liderança de Stella não é solitária. A comunidade de Maria da Fé é organizada em grupos que trabalham coletivamente pelo desenvolvimento e bem-estar de todos. Entre esses grupos estão os caçadores, os exploradores, os coletores, os construtores, os pescadores, os cozinheiros, os curandeiros, os estudiosos e os aprendizes. Cada grupo desempenha uma função essencial para o equilíbrio da vila

No comércio local, os habitantes não utilizam moedas no sentido tradicional. As trocas e serviços são baseados em um sistema comunitário, no qual os recursos e habilidades são compartilhados entre os grupos. No entanto, para o comércio externo e a importação de recursos essenciais, alguns moradores precisaram acumular uma pequena quantia em dinheiro, para facilitar essas transações com o mundo exterior.

LUGARES IMPORTANTES

–montanha de gelo

A Montanha de Gelo é a maior e mais imponente entre todas as montanhas que cercam a região. Com seu pico afiado e uma altura que desafia os céus, é um marco inconfundível na paisagem. Esta foi a montanha escalada pela primeira Maria da Fé, e desde então carrega um significado espiritual profundo. Seu nome vem das histórias dos habitantes que, durante as noites de aurora boreal, juram ver o topo da montanha desaparecer nas luzes dançantes, como se ela se fundisse com o céu.

–lago congelado

O Lago Congelado é um vasto corpo de água que, devido às temperaturas extremamente baixas, permanece congelado na maior parte do ano. Pescadores da vila enfrentam o frio rigoroso em busca de peixes sob a espessa camada de gelo, enquanto animais de diversas espécies se reúnem ao redor do lago para aproveitar os raros momentos de sol. O lago é vital para a subsistência da vila e é também um ponto de contemplação natural, com sua beleza estonteante.

–o grande templo

O Grande Templo é uma gruta sagrada, onde estão preservadas as mais antigas representações da história de Maria da Fé. Nas paredes da caverna, os fundadores da vila registraram em pinturas rupestres o primeiro contato com a lendária Mãe Ursa. Este lugar é visto como um templo e também como um museu vivo, guardando o legado cultural e espiritual dos moradores. A gruta é considerada um espaço de grande valor emocional, devendo ser preservada para garantir a continuidade da história e dos costumes da cidade.

Pessoas Importantes

–Álec

Álec é o líder do grupo de caça de Maria da Fé e o combatente mais habilidoso da vila. Sua força física e destreza com as armas fazem dele uma figura crucial não apenas para a caça, mas também para proteger e negociar em comércios externos. Seu conhecimento profundo sobre as florestas e montanhas ao redor garante o abastecimento de alimentos e recursos para a vila, sendo ele um dos mais respeitados membros da comunidade.

–Anciã Stella

Stella é a atual Maria da Fé e bisneta da Verdadeira Ancestral, a fundadora da vila. Há quem diga que a linhagem de Stella foi abençoada pelos espíritos antigos, e por isso ela carrega uma parte do conhecimento daqueles que já partiram. Embora seja uma senhora de idade avançada, é surpreendentemente saudável e ativa. Conhece pelo nome todos os moradores de Maria da Fé e é a xamã responsável por todos os rituais e celebrações importantes da comunidade. Sua presença é reverenciada, e sua sabedoria, inquestionável.

ARAÇUAÍ

Araçuaí é popularmente conhecida como a Cidade das Rochas, pois dizem que lá não há outra coisa além de pedras. Alguns brincam que os moradores comem sanduíches de pedra acompanhados de um pingado no café da manhã. Bobagem, claro. Certamente, a cidade está situada no coração do Deserto Mucuri, uma das regiões mais quentes do Oeste Selvagem. Mesmo os dias considerados "frios" são quentes, e os quentes são dignos das clássicas ondulações de calor no horizonte.

Aves de rapina sobrevoam os céus, observando com urgência qualquer presa, seja ela viva ou morta. A corrida dessas aves contrasta com outros predadores, e as temperaturas escaldantes aceleram a decomposição das carcaças, que podem desaparecer rapidamente, deixando os animais famintos. Apesar de estar no meio de um deserto e das temperaturas extremas que oscilam drasticamente, Araçuaí é uma cidade organizada e surpreendentemente grande. Dentro de suas muralhas de rocha e arenito, encontra-se uma cidade repleta de esculturas ornamentadas, salões convidativos, tapetes coloridos e uma recepção calorosa de seus moradores, famosos por seu alto astral e simpatia.

Embora a vegetação da região seja escassa, Araçuaí ostenta coqueiros, palmeiras e arbustos plantados ao longo de suas ruas e praças. O grande atrativo da cidade é a Feira da Barganha, um evento que ocorre a cada três meses e reúne colecionadores, entusiastas e curiosos de todo o Oeste Selvagem. Os itens vendidos na feira são exclusivos e raros, podendo ser encontrados apenas ali. Entre os produtos oferecidos estão tâmaras, figos, damascos, joias, preciosidades e minérios extraídos das redondezas da cidade e das escavações no Deserto Mucuri. Artesãos locais também tornam a feira ainda mais disputada, especialmente pelos visitantes das cidades grandes, que encomendam as belas rochas e tapeçarias com formas geométricas, bordadas à mão e estendidas em varetas que criam sombras refrescantes para os passantes.

Uma das iguarias mais apreciadas da cidade é a tequila, destilada através de técnicas ancestrais passadas de geração em geração. Cada lote é feito com agave cultivado nas terras áridas ao redor de Araçuaí, resultando em uma bebida de qualidade singular, apreciada tanto localmente quanto além das fronteiras da cidade.

O fluxo de dinheiro na cidade faz do Banco de Araçuaí um dos mais protegidos — e cobiçados — de todo o Oeste Selvagem. Suas paredes são consideradas as mais rígidas e seguras do país, embora se diga que, anos atrás, uma delas foi explodida com uma simples dinamite. O sistema de correios funciona com eficiência, e as linhas de trem estão sempre ocupadas, transportando passageiros e materiais de construção para expandir ainda mais a cidade.

Araçuaí é tão acolhedora que o calor quase se torna insignificante, tanto para os visitantes quanto para os

moradores. No entanto, explorar a região sem conhecimento prévio pode ser extremamente perigoso. Lembre--se: os maiores perigos se escondem nas sombras, fugindo do calor.

–história

Araçuaí surgiu com a expansão e exploração das terras do Oeste Selvagem, durante a eterna busca por um punhado de dinheiro. Dizem que três jovens, Sampaio, Gino e Edson, vagavam incansavelmente há dias. Já estavam em estado de delírio, com as testas em carne viva, os olhos ardendo, os lábios rachados, as pernas bambas e queimaduras de sol. Os jovens temiam que o próprio Sol cavasse suas covas e que os urubus se encarregassem de devorar suas carcaças.

Eles não buscavam algo palpável ou concreto, mas sim algo insubstituível: um recomeço. “Deve haver algum minério escondido em toda essa areia e nessas rochas”, pensavam, acompanhados do único peso que carregavam — além de seus cantis vazios — uma velha e torta picareta. Ao se depararem com a encosta das imensas mesetas, Sampaio tentou encontrar uma sombra para morrer, mas sem sucesso, decidiu criar a própria. Ergueu a picareta e bateu em uma rocha que se erguia suavemente acima deles, como uma onda repleta de rachaduras. Contudo, em vez de um buraco de pedra, encontrou pedras reluzentes e escuras em veios que se escondiam no interior da grande rocha. Como se não bastasse, assim que a picareta parou de fazer barulho, o doce som de água corrente encheu os ouvidos dos jovens, como se estivessem mergulhados dentro dela. Não muito longe, o Rio Araçuaí serpenteava, fino mas abundante, próximo de onde estavam.

Inclusive, Gino, o mais erudito dos três, batizou o rio com esse nome: Araçuaí, que significa "Rio das Grandes Araras" na língua antiga, pois afirmava ter visto um grande pássaro azulado sobrevoando a região.
Os outros dois concordaram e finalmente saciaram sua sede. Estavam ricos, e era isso que importava!

Quando o sol se pôs e as primeiras estrelas começaram a aparecer no céu, os três jovens mal conseguiam se manter em pé. Com a picareta enferrujada em uma das mãos e uma sacola suplicante de minério na outra, Sampaio perdeu a consciência e caiu de joelhos atrás de seus companheiros, completamente exaurido em corpo e espírito, terminando com a boca aberta na areia. Gino e Edson tentaram ajudá-lo, mas estavam igualmente exaustos e acabaram dormindo.

No dia seguinte, apenas Gino acordou; os outros dois nunca mais levantaram.

Enquanto enterrava seus irmãos mais velhos, Gino avistou um homem de cartola se aproximando em uma charrete puxada por um par de burros. E ali mesmo foi salvo, resgatado pelo caridoso de chapéu elegante. Um bom gole de

água e um pouco de comida foram suficientes para que Gino recuperasse suas forças enquanto a charrete era conduzida até o casebre do homem, que vivia no Deserto Mucuri há muitos anos. Em gratidão, Gino deixou algumas pepitas de prata para o homem e voltou a cavar a rocha. O homem de cartola foi embora e nunca mais foi visto.

Gino fundou Araçuaí perto do rio que batizou, estabelecendo um assentamento próspero em prata, cobre, ferro e outros minérios. A cidade cresceu em tamanho e beleza, pois as casas eram escavadas nas rochas de um modo único, como não se via em lugar algum do Oeste Selvagem.

O homem de cartola, erudito que era, decidiu moldar Araçuaí como se fazia na Idade Média, com muralhas e seteiras para repelir os "invasores", o que só ajudou a tornar a cidade ainda mais chamativa e atraente para curiosos e investidores. Logo, um acordo foi feito com a Companhia Fronteiriça do País, e uma grande estação de trem foi erguida na cidade, trazendo ainda mais trabalhadores para extrair prata e minérios. A chamada Feira da Barganha surgiu e cresceu como um organismo vivo, fazendo as muralhas de Araçuaí parecerem pequenas para tantas pessoas que chegavam.

E, claro, onde há dinheiro, há bandidos. Assim, a cidade se tornou extremamente visada por gangues de fora da lei, assaltantes de trem e ladrões de banco. Essa situação se transformou em uma crise para Gino, eleito pela sexta vez o prefeito da cidade, que estava cansado de enviar cartas a Bom Fim pedindo um "xerife que preste" para cuidar da cidade.

–geografia

Araçuaí é uma cidade quente e plana, localizada entre diversas formações rochosas conhecidas como mesetas. No caminho até lá, é nítida a transição entre uma vegetação rasteira e os aclives rochosos. A partir de certo ponto, as árvores desaparecem nesse metafórico mar de pedras, restando apenas algumas, aleatoriamente espalhadas e sem folhas. O clima de Araçuaí é oscilante, com um sol escaldante durante o dia e um considerável frio à noite.

A vegetação alta é escassa, com árvores extremamente raras. Predominam as gramíneas secas, arbustos-do-deserto, cactos de diversas espécies e a famosa agave, de onde os habitantes produzem suas bebidas alcoólicas favoritas. O deserto é pedregoso e abriga grandes platôs.

Caminhar pelo solo duro e pedregoso da árida região do Deserto de Mucuri significa encontrar centopeias, lacraias e cascavéis, além de formigas de um palmo de largura — exagerando um pouco, claro. Um costume dos moradores de Araçuaí é sempre bater o cabedal das botas no chão antes de calçá-las, pois é comum que escorpiões e aranhas se escondam nelas. O terreno de Araçuaí é amedrontador, pois o perigo não está apenas em sua superfície; muitas vezes, ele se esconde atrás de uma pedra, no fundo de um buraco ou entre o mato seco que circunda a cidade.

Do ponto mais alto da cidade, é possível avistar a Serra da Saudade, pequena, ao leste. Seguindo para o norte, encontra-se a ravina vermelha, enquanto ao sul fica a Floresta dos Cipós.

-Povo e Costume

A população de Araçuaí possui energia de sobra; são muito receptivos com os estrangeiros, e a maioria exibe um sorriso no rosto, tentando agradar aqueles que ainda não estão felizes. O calor não é visto como algo ruim pelos moradores, pois, para eles, é o sol que provê a energia e a felicidade que exalam. Por isso, é comum, ao se despedirem após uma noite de festa, dizerem uns aos outros: "Tomara que faça um calorão amanhã". Em outras palavras, os moradores desejam que o dia de amanhã seja mais feliz e belo do que o de hoje ou de ontem.

Em Araçuaí, as pessoas usam vestimentas de tecidos leves e bem ventilados, muitas vezes coloridos. O sol bronzeia a pele dos habitantes, então qualquer um que passe um tempo ali escurece a pele em um tom ou dois. O café em Araçuaí é muito apreciado, e tomar um bom gole de café quente antes do pôr do sol tornou-se quase um ritual. Os moradores fazem isso para se prepararem para o frio da noite, mantendo seus corpos aquecidos com uma boa caneca de café preto.

Durante a noite, quando o frio chega, não demora muito para que os cidadãos finalizem suas festas e afazeres e regressem para casa. No entanto, os mais animados — e aqueles que possuem roupas para o frio — podem passar a noite se aquecendo com goles infindáveis de cachaça, e a diversão não é interrompida.

Na Feira da Barganha, há uma certa malemolência (ou malandragem). É muito comum que vendedores mais experientes inflacionem os preços dos produtos, vendendo mais caro para os estrangeiros desavisados. Inclusive, entre os feirantes, é comum uma brincadeira chamada "invente um hábito cultural e engane um trouxa". Certa vez, um feirante disse a um estrangeiro que era costume em Araçuaí deixar um resto de água no copo após beber, para jogar no rosto e se refrescar do calor. Todos riram muito ao ver o rapaz arremessando água em seu próprio rosto.

Uma festa da cidade em especial é o "Dia da Cartola", em homenagem ao homem misterioso que apareceu do nada para salvar o prefeito Gino. Neste dia, todas as pessoas pintam o rosto de caveiras coloridas, penduram bandeiras, vestem roupas e vestidos bonitos, colocam uma cartola na cabeça e vão ao cemitério da cidade para relembrar seus entes queridos que partiram para o além. A festa não é celebrada com tristeza, mas com alegria, já que, em Araçuaí, acredita-se que a vida após a morte é muito melhor do que no Oeste Selvagem.

–Governo

O governo de Araçuaí se esforça para ser organizado — afinal, na bagunça que é o Oeste Selvagem, apenas com muito esforço e sorte é possível manter a ordem. No entanto, por trás da fachada de unidade, há uma tensão crescente entre Gino, o prefeito, e o xerife da cidade, um homem chamado Gerson. Além dos desafios internos, gangues de bandidos começam a intensificar suas atividades, desafiando a autoridade local e criando um clima de medo entre os cidadãos.

Enquanto o prefeito se dedica a ouvir as pendências do povo e garantir a tranquilidade durante a agitada Feira da Barganha, o xerife Gerson se esforça para manter a segurança da cidade, mas sem sucesso, pois não há patrulha suficiente para auxiliá-lo.

Com a piora da violência e o volume de reclamações de turistas e feirantes se acumulando em sua mesa, Gino tem pressionado Gerson cada vez mais. Como consequência, Gerson tem se tornado cada vez mais duro e implacável, enxergando crimes e infrações até nos menores movimentos.

A verdade é que o conflito se tornou uma rachadura em uma bela amizade entre Gino e Gerson, ambos conhecidos por suas vozes melodiosas ao se apresentarem nos salões de Araçuaí, acompanhados pelo violeiro Da Cartola. No entanto, a dupla parou de tocar desde que os problemas começaram.

Uma das táticas do xerife é camuflar seus policiais entre a população, algo que apenas seus semelhantes conseguem identificar, graças a um pequeno broche em forma de estrela no peito dos oficiais.

Será que Gino e Gerson voltarão a tocar juntos novamente? Essa é uma resposta que apenas o tempo dará.

Lugares Importantes

–feira da barganha

A cada três meses, os cidadãos de Araçuaí e moradores de cidades próximas se reúnem na cidade para vender suas quinquilharias: roupas feitas à mão, antiguidades, artesanato e utensílios. As tendas dos vendedores são vibrantes, em contraste com a paisagem pálida e avermelhada das pedras da região. As ruas ficam movimentadas, com pessoas andando para todos os lados, gritando razões para gastar dinheiro em suas tendas, enquanto o aroma de comida boa permeia o ar. De fato, a Feira da Barganha é um dos principais motivos para se hospedar em Araçuaí; além da chance de encontrar algo de valor, é também uma ótima oportunidade para fazer contatos.

–mineradora do gino

A Mineradora Pinheiro é uma empresa que se destaca por ser a mais avançada tecnologicamente no que diz respeito à extração e polimento de minérios. A mineradora possui várias instalações de extração em torno da cidade, explorando diversos tipos de minério, como prata, zinco, ouro, fosfato, grafita, calcário e lítio. As rochas extraídas são exportadas para todo o Oeste, mas principalmente para a capital.

PESSOAS IMPORTANTES

–gino pinheiro iv

O prefeito Gino Pinheiro IV é o fundador da cidade e, por isso, goza do respeito e carinho de toda a população. É um sujeito honesto e competente em economia, o que o levou a vencer seis eleições seguidas para o cargo. No entanto, a idade está pesando, e já se passaram muitos anos desde que ele enterrou seus irmãos no deserto. Gino afirma que não irá concorrer à próxima eleição, pois sente que não está mais dando conta do recado e sua memória tem falhado. Na verdade, há rumores de que ele já não lembra de alguns nomes conhecidos, nem mesmo de eventos que acabaram de acontecer.

–dona benta

Dona Benta é a principal figura ao redor da Feira da Barganha e detentora de um dos sorrisos mais simpáticos da cidade. Em sua idade, poucos ainda têm todos os dentes, mas Dona Benta, uma das primeiras feirantes da feira, continua a ser a principal organizadora do evento. Apesar de sua idade relativamente avançada, ela ainda possui bastante energia e está sempre presente nos eventos festivos de Araçuaí, especialmente durante a época da feira.

–xerife gerson

O pobre Xerife Gerson tenta agir com mão de ferro, mas com o pequeno contingente de policiais à sua disposição, mal consegue patrulhar toda a Feira da Barganha. Ele possui um revólver especial, todo cintilante e gravado com o nome da santa padroeira de sua terra. Gino e Gerson já foram uma grande dupla de músicos, mas acabaram brigando devido à algazarra que a feira provoca na cidade.

SANTO OZÓRIO

Falar sobre Santo Ozório é fácil; qualquer viajante do Oeste que tenha passado por uma ou duas cidades deve ter visto um panfleto ou um outdoor: "Férias paradisíacas no Hotel Rubro: de frente para águas cristalinas". É o que diz a maioria das propagandas.

Situada ao longo da costa do Oeste Selvagem, no sopé de uma serra, Santo Ozório é uma cidade praiana cercada por um pequeno arquipélago, onde palmeiras se erguem e ondas suaves se quebram em espuma.

Visitar a praia pode parecer estranho, mas a sensação ainda é a mesma. O que difere dos dias de hoje é que, na época, os homens costumavam ir à praia usando ternos, sentando-se em cadeiras convencionais em vez de espreguiçadeiras.

A região é coberta por uma variedade de flores e plantas, mas as frutíferas são as mais apreciadas. A maçã de Santo Ozório, em particular, é famosa por seu vermelho vibrante e sabor doce.

Santo Ozório é tão rica em histórias quanto em coqueiros e maçãs. Algumas têm um teor místico, enquanto outras são mais comuns.

Grandes lendas e mistérios não resolvidos circulam entre o povo, com cada narrativa ganhando um toque mais macabro a cada repetição. Dizem que a Ilha de Sepulcro é guardada por uma enorme besta (se é que assim pode ser chamada), que

se oculta nas profundezas do mar. Esta criatura se alimenta de baleias, tubarões e outros peixes gigantes, sendo responsável pelo naufrágio de diversos navios. Ninguém que tenha sobrevivido a um encontro com ela conseguiu relatar sua existência. Sua aparência é semelhante à de uma baleia, mas com dentes afiados como os de um tubarão e um pescoço alongado como o de um dinossauro. Sua coloração é azul escura, como as profundezas do oceano, e seus quatro olhos emitem uma luz verde fraca. Ela se move suavemente, com fios azul-claro se estendendo de suas nadadeiras, deixando um rastro de linhas dançantes na água.

Entretanto, outras criaturas magníficas habitam as águas de Santo Ozório. Os bagres coloridos, conhecidos popularmente como Bagres do Paraíso, são raros e difíceis de pescar, mas podem render um bom dinheiro. Há pescadores que passam a vida inteira tentando encontrá-los, enquanto outros, mais sortudos, conseguem pegá-los na primeira tentativa. É frustrante.

As grandes festas e eventos da cidade atraem pessoas de todos os lugares, e a cachaça é o principal ingrediente das histórias mirabolantes da cidade. Cada noite é diferente da outra, e todo tipo de bêbado já fez todo tipo de coisa.

Na orla, há um farol abandonado e desativado, pendendo e mal sustentado em suas estruturas. Sua base cilíndrica é azul na parte superior e branca na base. Ele está localizado em uma área afastada de Santo Ozório, entre pedras arredondadas e pontiagudas, desgastadas pelas ondas. Um homem, um senhor de cerca de 60 anos chamado John, mora ali até hoje. John era o faroleiro, responsável pela manutenção do farol. Entretanto, antes de sua desativação, já demonstrava sinais de apego excessivo ao lugar. O abandono do farol, embora o tenha revoltado, não o fez deixar o local. Agora, John vive nessa estrutura decrépita e desgastada, tanto por fora quanto por dentro. E o que ele viveu, somente ele sabe.

–história

Santo Ozório surgiu graças à pesca. Dezenas de pescadores descobriram que as águas da região abrigavam centenas de espécies diferentes de peixes — uma verdadeira sorte! Não demorou muito para que o local fosse considerado excelente para a pesca, e menos ainda para que cabanas começassem a ser construídas ao longo da costa, permitindo que os pescadores se instalassem durante as temporadas de pesca.

Embora todo o Oeste Selvagem seja repleto de lagoas, riachos e rios propícios à pesca, havia um motivo especial para que os pescadores se aglomerassem naquela região em particular. Em uma dessas temporadas — a data exata se perdeu no tempo —, um homem supostamente conseguiu fisgar um bagre de 40 quilos. A princípio, parecia apenas mais uma das muitas histórias exageradas de pescador, já que ninguém mais conseguiu

capturar um peixe desse tamanho, embora muitos espécimes impressionantes tenham sido pescados.

Com a busca incansável por esse lendário bagre de 40 quilos, os pescadores descobriram uma espécie de peixe que só existe nas águas do arquipélago de Santo Ozório. Ele é diferente de tudo o que já haviam visto: listrado, colorido, alongado, com um rosto achatado que faz seus olhos parecerem saltar levemente, e, acima de tudo, muito difícil de capturar. Ágil e perspicaz, raramente é enganado por iscas comuns. Essa espécie especial foi batizada de Bagres do Paraíso.

Foi assim que Santo Ozório nasceu: com um grupo de pescadores ávidos por explorar e capturar a maior variedade de peixes que o Oeste Selvagem poderia oferecer.

Também há histórias sobre uma criatura colossal que habita a orla da Ilha de Sepulcro, embora os moradores locais não acreditem muito nisso. No entanto, o faroleiro John jura, pela própria vida, que a criatura realmente existe.

–Geografia

No sopé da serra onde está localizada Santo Ozório, o vento é constante, e a brisa faz as palmeiras e coqueiros farfalharem suavemente. À noite, a maresia deixa as folhas levemente úmidas, adicionando um frescor à atmosfera.

A cidade é abafada, com uma mistura única de cheiros: o aroma salgado do mar se funde com o perfume das flores, que são abundantes e adornam o caminho serpenteante que desce até a entrada da cidade.

Santo Ozório está situada ao sul da Floresta dos Cipós, e viajando para o leste, é possível chegar a Sacramento em poucos dias.

Ao sul, há um pequeno arquipélago composto por quatro ilhas ao redor da costa. Três dessas ilhas são inóspitas, cobertas apenas por vegetação rasteira, ninhos intermináveis de cobras, e aproximadamente 1 km² de terra irregular e infértil. No entanto, na maior ilha foi construída uma prisão — outrora a mais segura do Oeste Selvagem. Conhecida como Ilha de Sepulcro, a prisão foi desativada após alguns anos. Atualmente, a ilha é habitada por inúmeras cobras, tanto venenosas quanto inofensivas. Segundo relatos, a prisão foi usada pelos Bispos Sagrados da antiga Sacramento para realizar atos de crueldade.

–Povo e Costume

As pessoas de Santo Ozório são simpáticas por necessidade. Em outras palavras, elas precisam te convencer a permanecer na cidade e gastar seu dinheiro. É fácil notar o contraste entre a energia de um funcionário e a de um morador local: o primeiro sorri sinceramente, enquanto o segundo parece fazê-lo por obrigação.

A maioria dos trabalhadores despreza os ricos, mas é forçada a servi-los cordialmente para garantir que retornem e continuem a gastar.

Apesar dessa tensão velada, Santo Ozório mantém uma comunidade festiva. Sempre que surge uma oportunidade, eles celebram com entusiasmo. Há festas na praça, comemorações em frente à igreja, regadas a vinho e frutas à vontade, e reuniões para cantorias públicas. Quando algum feriado ou data comemorativa se aproxima, a cidade não poupa esforços para organizar grandes celebrações, sempre com espaço para todos.

Em todas as festas, há música ao vivo, e é comum que pelo menos uma pessoa desmaie após beber muita cachaça. Os vastos campos de macieiras de Santo Ozório também desempenham um papel importante nas festas, com maçãs vermelhas e doces sendo servidos em diferentes formas: sucos, bebidas, doces e petiscos. Além disso, tortas, bolos e outras delícias feitas de maçã — cujas cores vibrantes rivalizam com o vermelho do teto do Hotel Rubro — são onipresentes nas festividades.

–governo

O governo de Santo Ozório é um caos. Nenhuma decisão é devidamente oficializada, e as reuniões são frequentemente infundadas e improdutivas. A transparência com a população é quase inexistente, e pouco se sabe sobre o que realmente está acontecendo nos bastidores. No entanto, uma coisa é clara: boa parte do dinheiro público é investida no turismo local.

Cartões postais, hotéis de luxo e todo tipo de propaganda estão espalhados pelo Oeste Selvagem, promovendo Santo Ozório como um destino paradisíaco, ideal para os seus poucos dias de descanso.

A população assiste à incompetência do governo de camarote, e a insatisfação é evidente. O custo de vida é elevado, taxas sem justificativa clara continuam a aumentar, e, quando questionados, os governantes simplesmente desaparecem, fugindo das responsabilidades.

Lugares Importantes

–praia da lufada

Uma das praias mais movimentadas de Santo Ozório, conhecida por seus frequentes vendavais, que lhe deram o nome. Embora geralmente inofensivos, esses ventos às vezes causam estragos, mas na maior parte do tempo apenas levantam vestidos e saias ou fazem chapéus e sombrinhas voarem.

–hotel rubro

Um hotel luxuoso situado à beira-mar, com impressionantes 15 andares. É um dos edifícios mais altos de todo o Oeste Selvagem — talvez o mais alto. Seu nome vem dos vidros vermelhos e dos adornos rubros que enfeitam o prédio. Extremamente sofisticado, o hotel recebe apenas os hóspedes mais ricos e seletos.

–farol do pescador morto

Este farol desativado está localizado em um aglomerado de rochas que emergem do mar. Há muitas lendas a respeito de sua desativação, cujo motivo verdadeiro permanece um mistério. Ele se ergue ali, resistindo às pancadas das ondas durante tempestades, com sua luz apagada e abandonada. Sua estrutura cilíndrica, outrora pintada de azul no topo, está desbotada e marcada por excrementos de gaivotas.

–ilha de sepulcro

Uma pequena ilha afastada, que abriga um antigo presídio conhecido por ser impossível de escapar. Recentemente, foi palco de atrocidades cometidas por uma das bispas locais. Entre os prisioneiros mais famosos estavam quase todos os membros da gangue Pavio Curto, que realizaram a façanha de escapar, matar a Bispa e libertar todos os prisioneiros.

PESSOAS IMPORTANTES

–faroleiro john

O homem que vigia o farol abandonado é o seu antigo faroleiro. John, um estrangeiro de terras distantes, é facilmente reconhecível por sua barba falhada no queixo, que faz com que suas malfeitas costeletas se juntem a um bigode ralo. John perdeu tanto sua sanidade quanto seus dentes — talvez por conta do barulho ensurdecedor que o farol emitia quando estava ativo. Apesar da estrutura ter sido desativada há anos, ele continua a viver no local como se fosse sua casa, por razões que permanecem um mistério.

A Selvageria

Além dos centros urbanos, onde a população do Oeste Selvagem decidiu se agrupar, a vastidão inóspita dessa região é cheia de perigos. É verdade que ainda é possível encontrar pequenas vilas sem nome, espalhadas aqui e ali, assentamentos de 30 a 40 pessoas e grandes fazendas sem jurisdição oficial. Esses lugares têm o potencial de se desenvolver em cidades com prefeitura, juiz e demais estruturas administrativas. No entanto, nem sempre seguem as leis do governo, e muitas vezes seus líderes não são escolhidos democraticamente.

O Oeste Selvagem abrange uma diversidade de geografias, como florestas, desertos, ermos, mesetas e montanhas geladas. Algumas dessas áreas se destacam por seu tamanho, importância ou peculiaridade, atraindo exploradores e colonos que investem tudo o que têm em terras sem lei.

Com muito esforço, algumas dessas regiões foram conectadas por ferrovias que penetraram o coração do Oeste Selvagem, transportando passageiros, suprimentos e mercadorias de um lado para o outro. É o meio mais rápido de levar a "civilização" a locais distantes. Porém, essa façanha apresenta enormes desafios. Se os trilhos forem interrompidos em qualquer ponto, os reparos podem demorar, deixando locomotivas, passageiros e cargas vulneráveis a ataques de bandidos ou até animais selvagens, dependendo da área onde o trem parar.

Essas ferrovias, construídas a um alto custo, exigiram o sacrifício de muitas vidas. Mão-de-obra de várias partes do mundo foi recrutada, com trabalhadores que aceitavam salários baixos e condições desumanas para que os "monstros de ferro" pudessem atravessar o Oeste. Incontáveis pontes, túneis e plataformas foram erguidos, e tudo isso não passava de uma corrida pelo controle das vias férreas, um reflexo da busca por poder dos ricos, banqueiros e poderosos. Esse processo aumentou a desigualdade, a pobreza, o caos, a violência — e, por fim, o desejo de vingança.

LENDAS SELVAGENS

A natureza sempre foi marcada por sua imprevisibilidade — mesmo com as tecnologias modernas, desastres naturais, mudanças no clima e o comportamento animal permanecem difíceis, ou até impossíveis, de prever com exatidão. Viver atravessando florestas e selvas como se fosse a Chapéuzinho Vermelho também carrega uma dose de acaso: aquele morro em que você pisou, será que é um formigueiro? Ao adentrar a mata fechada, não se bate à porta gritando "ô de casa" — você simplesmente entra. Na maioria das vezes, só descobre que esse território pertence a algo ou alguém quando já virou parte do cardápio de algum predador.

Essa imprevisibilidade presenteou o Oeste Selvagem com criaturas peculiares: animais que se destacam de suas espécies por serem maiores, com cores distintas, mais fortes, resistentes e extremamente perigosos. São os soberanos de seus territórios, e defendem suas posições com unhas e dentes, enfrentando qualquer criatura, inclusive o homem, que ouse desafiá-los.

Esses animais são extremamente raros, os menos esperados de se ver. Normalmente, aparecem em lendas e contos de exploradores, muitas vezes considerados histórias de pescador — como aquele jacaré colossal, com dentes afiados como serrotes, cuja bocarra era descrita como um verdadeiro portal para o inferno. Dizem que o monstro devorou três pescadores, barco e tudo, deixando nenhuma evidência para trás.

O que se sabe é que certas damas de alta sociedade pagariam qualquer quantia para possuir bolsas, sapatos, chapéus e cintos feitos de couro de jacaré albino, por exemplo. Encontrar um animal lendário pode significar grande sorte ou grande azar, caso o caçador acabe virando a caça.

Cada região do Oeste possui suas próprias lendas selvagens, e encontrá-las requer muito conhecimento, instinto de sobrevivência, respeito pela natureza, sabedoria, uma pitada de imprudência e uma boa dose de sorte. Cabe aos personagens decidir o que fazer: caçar essas lendas por uma boa recompensa, documentá-las e registrá-las, capturá-las para zoológicos ou, na atitude mais recomendada, protegê-las de caçadores que priorizam o lucro em vez de um mundo mais verde, harmonioso e bonito.

Floresta do Cipó

Embaúbas, jequitibás, sumaúmas, jatobás e copaíbas são apenas algumas das muitas espécies de árvores que compõem a vasta e abundante Floresta dos Cipós. O nome vem da enorme quantidade de cipós que se espalham pela região, fazendo com que a experiência de estar na selva seja comparável a estar dentro de uma obra de arte vertical. A sensação é de ser "esticado" para cima, como um jovem crescendo rapidamente. A floresta é também marcada por chuvas abundantes, e em algumas áreas, os charcos e poças podem demorar meses para secar, devido à densidade da vegetação que cria um ambiente abafado, transformando a floresta em uma grande estufa.

A natureza também favorece os animais famintos, prontos para dar o bote no próximo desavisado que passar por baixo das trepadeiras. O ecossistema é equilibrado, abrigando jaguatiricas, onças, preguiças, tucanos, bugios, saguis, jararacas, araras e uma infinidade de borboletas, insetos e aranhas coloridas que tecem suas teias entrelaçando ainda mais a floresta. O mico-leão-dourado também aparece de vez em quando, reinando com sua magnífica juba dourada.

Devido à densidade das árvores e à quantidade de cipós espalhados por toda parte, a visibilidade na floresta é péssima, tornando o local um esconderijo perfeito para grupos de

bandidos especializados em furtividade. Outro fator que favorece os fora da lei é que a Floresta dos Cipós fica em uma das regiões mais inóspitas do Oeste Selvagem, longe das montanhas e dos grandes centros urbanos, tornando-a um refúgio ideal para aqueles que buscam fugir da lei, mesmo que seja preciso enfrentar os perigos da selva e a ameaça de virar presa de uma pantera faminta.

Sacramento é o assentamento mais próximo da floresta, e até os bispos da região tinham medo dela, afirmando que os cipós "prendiam" pessoas que nunca mais eram vistas, e que caçadores eram punidos por Gaia. Em Santo Ozório, localizada ao sul da floresta, a lenda que afugenta os caçadores é outra: o Curupira, com seus pés virados para trás, cabelo de fogo e risada extravagante, protege as matas.

Inclusive, Os Curupira é o nome de uma gangue que aprendeu a sobreviver na mata, fazendo da Floresta dos Cipós sua base de operações. Diferentes dos malfeitores típicos de chapéu e botas, eles lembram mais aborígenes, com seus cabelos pintados de vermelho e sorrisos macabros, sempre prontos para caçoar de quem ousa adentrar a floresta. Esses bandidos se camuflam entre as árvores, se penduram nos cipós e roubam caçadores e outros desavisados que entram em seu território. Isso os coloca em conflito constante com alguns habitantes de Santo Ozório, que dependem da floresta para obter recursos como madeira para móveis, cordas, redes e matérias-primas para a produção de remédios naturais.

Há uma história, cuja veracidade cabe a você decidir, sobre uma vez em que os animais da floresta se uniram contra um bêbado que incendiou metade da mata, alegando estar procurando um tarado que fugiu com sua amada. Dizem que todos os animais, presas e predadores, se juntaram para apagar o fogo e expulsar o incendiário. Não se sabe ao certo se foi o Curupira ou apenas o instinto dos bichos, mas o que importa é que a floresta voltou a crescer, e os cipós estão mais fortes do que nunca.

LENDA SELVAGEM
KAAPUÃ

Kaapuã é um mico-leão-dourado extraordinário, facilmente reconhecido por sua pelagem incrivelmente brilhante, que reluz como fios de ouro. Seus olhos azuis contrastam com sua magnífica juba avermelhada, similar à de um verdadeiro leão, conferindo-lhe um ar majestoso e imponente.

Esse macaco possui uma agilidade sem igual, movendo-se entre os cipós e as árvores da Floresta dos Cipós com uma rapidez impressionante, superando até os macacos-pregos e saguis. Sua velocidade não apenas o ajuda a escapar de predadores, mas também a perseguir suas presas com uma eficiência notável.

Segundo a lenda, Kaapuã apareceu pela primeira vez durante a grande queimada da Floresta dos Cipós, como um enviado de Gaia, destinado a proteger a mata contra futuras ameaças. Kaapuã é tido como "O Grande Protetor da Floresta", simbolizando seu papel como guardião do equilíbrio natural da região.

NdC 4 especial
Habilidade: Camuflagem
Ação de Combate para
se esconder e fugir

SERTÃO DE FUNGOS

Atravessar o Sertão de Fungos requer cautela extrema para não ingerir algo errado ou cortar-se em um musgo venenoso, capaz de fazer sua mão apodrecer e cair em poucas horas. No final das contas, é de se perguntar porque alguém se arriscaria a explorar o Sertão de Fungos por vontade própria. Claro, existem os malucos da Gangue do Cogumelo, mas esse pessoal é um caso perdido — suas mentes já se despedaçaram há muito tempo, tornando-os extremamente perigosos, ou até engraçados, se você for capaz de entrar na mesma onda de delírio deles.

Ao contrário da aridez da caatinga, o sertão recebe esse nome por pura ironia. Aqui, em vez de seca, predomina a umidade, graças à constante neblina, chuva e à névoa que emana dos pântanos, envolvendo a região em uma aura mística e misteriosa. O próprio ar parece lançar as mentes mais lúcidas em uma psicodelia vaporosa, uma completa viagem alucinógena em que as dimensões de azul, verde, roxo e laranja se entrelaçam em uma dança manquitolante que desafia a lógica.

Viagens alucinantes à parte, o Sertão de Fungos é um local de beleza singular e de perigos mortais. Suas águas abrigam os temidos crocodilos-do-pântano-fúngico, predadores astutos e camuflados, enquanto o céu é cruzado por aves

impiedosas, como o pássaro-pipa-espreita. Nas profundezas das águas escuras, peixes-lanterna-pantanoso deslizam furtivamente, ao lado de anfíbios multicoloridos, cuja pele enrugada é capaz de causar uma diarréia fatal, levando a morte pelo que chamam de "morte cagada".

Os cogumelos brotam abundantemente na base dos Ipês, misturando-se aos troncos cobertos por um musgo viscoso. Algumas dessas espécies de cogumelos são inofensivas e podem ser usadas em sopas deliciosas. Ao redor das áreas alagadas, árvores como cambarás e carandás crescem até que suas copas fechem o céu, enquanto açaizeiros, buritis e jenipapos oferecem frutos que poucos ousam colher, dada a dificuldade de navegação por esse terreno traiçoeiro.

O Sertão de Fungos, com suas maravilhas e perigos, é o refúgio perfeito para criminosos que buscam se esconder das autoridades. No entanto, essa ideia não é original — a Gangue do Cogumelo já domina o território há anos, transformando a região em sua base de operações.

A Gangue do Cogumelo

No coração do Sertão de Fungos, pode-se encontrar uma figura perturbada e confusa, vestindo trapos sujos e adornada com acessórios retirados diretamente do pântano — como um colar feito de dentes de jacaré. Esse indivíduo, provavelmente sob efeito de um chá alucinógeno preparado com os cogumelos da região, pertence à temida Gangue do Cogumelo. O mistério sobre essa gangue envolve, em parte, a origem da receita do chá, supostamente derivada de um preparo tradicional dos Celestes, de uma antiga aldeia na Varginha. No entanto, os membros da gangue aprimoraram a receita, tornando-a ainda mais poderosa.

Não se sabe ao certo o que veio primeiro: o efeito psicodélico dos cogumelos ou a maldade gerada pela desigualdade que corrompe o coração dos bandidos. O fato é que, antes de adotarem o nome atual, os primeiros membros da gangue fugiram para o Sertão de Fungos e quase morreram na jornada. Lá, encontraram um homem à beira da morte que lhes ofereceu o chá misterioso.

Após beberem a infusão, todos tiveram a mesma visão — um ser com pernas de bode, tronco humano e chifres, semelhante a um fauno ou sátiro. Desde então, os membros da gangue acreditam que essa divindade está presa no corpo de bodes e cabritos. Por isso, uma de suas missões é vagar pelo Oeste Selvagem, assassinando e "libertando" esses animais ao abrir-lhes o ventre, acreditando que o fauno possa assim se libertar.

A base da gangue no Sertão de Fungos é uma mansão abandonada no meio do pântano, uma cena digna de um pesadelo. O interior da construção está em ruínas, com pisos quebradiços e colchões imundos espalhados pelo chão, onde os membros da gangue se deitam enquanto viajam nas alucinações do chá. O telhado esburacado permite a entrada de sol e chuva, mas eles já desistiram de tentar conter as goteiras com baldes. A atmosfera é de decadência total, com trapos e papéis molhados jogados pelo chão, móveis caindo aos pedaços e uma vitrola à manivela tocando incessantemente, adquirida em algum roubo recente.

No porão da mansão, escondido em um túnel cavado à mão, encontra-se o segredo mais terrível da gangue. Após descer por uma escada irregular, chega-se a um cômodo abafado e escuro, iluminado por tochas que cercam um pequeno altar macabro. Ali, um homem vive em estado de constante sofrimento — suas pernas e braços foram amputados e substituídos por patas de bode. Com os olhos perfurados e pendurado pelo tronco, ele é alimentado com carne crua e doses descomunais de chá de cogumelo, o que o faz balir e delirar como um bode. Embora suas palavras sejam incoerentes, os membros da gangue as interpretam como profecias e ensinamentos divinos.

Com tal horror habitando o Sertão de Fungos, é fácil entender que ninguém em sã consciência deseje cruzar o caminho de um membro da Gangue do Cogumelo.

LENDA SELVAGEM AKOR

Akor é um jacaré de coloração fascinante, que oscila entre tons roxo, verde e laranja. Suas escamas estão cobertas por fungos e cogumelos multicoloridos, o que o torna ainda mais perigoso, ajudando-o a se camuflar entre os fungos do Sertão.

Dizem que Akor não nasceu como os demais, mas que emergiu das águas durante uma tempestade assustadora, como um enviado do além. Sua ferocidade já espantou caçadores, bandidos e qualquer um que ousasse fazer mal ao pântano. Também diz a lenda que aquele que conseguir avistá-lo durante a lua cheia terá sorte para toda a vida.

NdC 5 especial

Habilidade: Mordida Venenosa
dano 1💀 + Veneno Mortal

SERRA DA SAUDADE

Antes da presença humana, quando o mar ainda era sertão e as montanhas eram lisas como chão de madeira polida, a Serra da Saudade começou a emergir. Com o tempo, a natureza esculpiu essa vasta cordilheira de montanhas que se ergue apontando para o céu.

Os caminhos sinuosos, moldados pelas eras, revelam maravilhas a cada passo, transformando-se continuamente. Em um momento, é preciso escalar rochas cinzentas cobertas por neve escorregadia, no outro, basta caminhar pelos prados verdes escondidos entre as colinas, repletos de árvores e banhados por lagos apinhados de peixes. A paisagem parece tirada de um quadro antigo, como aqueles que encontramos nas casas de avós, com montanhas geladas ao fundo. Nas áreas menos ensolaradas, florestas coníferas crescem entre planaltos cobertos de neve, enquanto as colinas são castigadas por tempestades incessantes.

E onde há mato, há vida selvagem. Alces majestosos e cabras montanhesas são avistamentos comuns, enquanto ursos pardos e lobos percorrem a serra em busca de presas. No céu, gaviões e falcões-peregrinos caçam com precisão, e nos lagos cristalinos, trutas árticas e salmões prateados prosperam. Animais como marmotas e esquilos encontram refúgio nas árvores e encostas, enquanto sapos e salamandras buscam áreas úmidas para se proteger.

Contudo, explorar a Serra da Saudade não é tarefa para os desavisados. Além dos perigos naturais, como avalanches e predadores famintos, há histórias sobre contrabandistas e caçadores ilegais que usam a serra como esconderijo. Eles constroem vilas isoladas entre as montanhas ou se abrigam em cavernas, criando uma atmosfera de mistério e perigo.

Trilhas antigas cruzam a serra, traçadas por exploradores que, desde os tempos primórdios, buscavam uma rota direta, evitando contornar o sul.
A construção das ferrovias que cortam a Serra da Saudade foi um verdadeiro desafio, mas hoje elas transportam viajantes e mercadorias entre suas montanhas, com uma estação na pequena cidade de mesmo nome.
No entanto, o isolamento da região faz com que esses trens sejam alvos frequentes de assaltantes impiedosos.

LENDA SELVAGEM YAKECAN

Yakecan, que significa "Furacão" na língua antiga, é uma égua majestosa e indomável, maior e mais esbelta do que qualquer outro equino que percorre os prados e montanhas da região. Sua pelagem, de tons escuros, cintila sob a luz do luar, e sua presença é tão imponente que, ao galopar, suas patas reverberam no solo com a fúria de um furacão.

Ela jamais se deixou ser domada, recusando-se a ser montaria de qualquer ser humano. Soberana nas montanhas, Yakecan impõe respeito até mesmo aos ursos ferozes e lobos famintos que cruzam seu caminho, seu tamanho descomunal garantindo-lhe vantagem sobre qualquer predador.

Dizem que, nas noites estreladas da Serra da Saudade, é possível ouvir seu galope ressoando ao longe, carregado pelo vento. O som distante de Yakecan galopando é considerado um presságio de boa sorte para os viajantes que atravessam a serra, oferecendo-lhes a esperança de uma jornada segura.

NdC 5 especial

Habilidade: Galope Extra
1 Movimento percorre 15m

DESERTO DE MUCURI

O Deserto de Mucuri é uma vasta e árida extensão que se estende por centenas de quilômetros, onde majestosas mesetas rochosas emergem abruptamente do solo arenoso, criando impressionantes plataformas naturais que oferecem vistas privilegiadas sobre a terra abrasadora. No topo dessas formações, pequenos agrupamentos de suculentas e cactos espinhosos conseguem fincar raízes nas fendas das rochas, sobrevivendo com a pouca umidade proveniente das raras chuvas que caem sobre a região.

Durante o dia, o calor é opressor, com temperaturas que frequentemente ultrapassam os 40°C. No entanto, quando o sol se põe e as estrelas dominam o céu, as temperaturas despencam drasticamente, tornando necessário o uso de cobertores ou acender uma fogueira para aquecer os viajantes que ousam atravessar suas terras hostis.

As chuvas, embora raras, trazem uma renovação à paisagem, fazendo florescer a vegetação do deserto e dando início ao ciclo de vida das espécies que ali habitam. Lagartos, escorpiões, serpentes, búfalos, coiotes, gaviões, águias e uma diversidade de outros animais encontram refúgio entre as rochas, vegetação rasteira, e a infinidade de cactos e suculentas que pontuam a vastidão do deserto.

Os perigos do Deserto de Mucuri são incontáveis. Se o cantil secar, o próprio sol pode ser fatal. Contudo, para aqueles que precisam atravessá-lo, este é o caminho mais rápido para chegar a Santo Ozório e ao litoral oeste do Oeste Selvagem. Embora existam trens e caravanas que cortam o deserto, essas opções são caras e perigosas, pois, em meio à imensidão, tanto animais quanto bandidos espreitam, esperando o momento certo para atacar.

RAVINA VERMELHA

Resultado de incontáveis eras de erosão, a Ravina Vermelha é um imenso corte na terra que se estende entre duas montanhas ao norte do Deserto Mucuri. Parece como se uma divindade tivesse rasgado o solo com um golpe de espada, criando um corredor profundo, íngreme e rochoso, mas surpreendentemente repleto de vida.

No pôr do sol, as rochas escarlates refletem o laranja do céu, brilhando intensamente. À noite, quando a temperatura despenca, essas mesmas

rochas se fundem com o azul escuro da escuridão, criando um tom arroxeado, percebido por qualquer olhar adaptado à escuridão.

No topo da ravina, sobre os platôs, o clima é árido, porém ameno, abrigando arbustos resistentes, cactos, suculentas e alguns jenipapeiros que suportam o calor. Dentro da ravina, o clima muda devido ao Rio Salgado, que atravessa o sul da região, formando um pequeno oásis repleto de árvores frutíferas, arbustos e uma diversidade de aves, codornas, panteras, raposas e onças. Na parte norte, a vegetação é escassa e o ambiente se torna mais árido, com uma grande quantidade de sedimentos vindos das rochas. Estar no interior da parte norte da Ravina Vermelha é como mergulhar em um mar de sangue, com apenas uma estreita faixa de céu azul visível acima.

A ravina abriga cavernas que escondem animais camuflados na penumbra, escorpiões coloridos e venenosos que se ocultam entre as rochas, e até carroças e pertences abandonados — alguns marcados por garras e mordidas, outros perfurados por tiros. Se não tomar cuidado, você pode acabar contribuindo para o vermelho das rochas com o seu próprio sangue.

Quando a Ravina Vermelha foi descoberta pelos primeiros exploradores, logo se tornou uma maravilha natural desejada por aventureiros. Contudo, chegar até ela era uma aventura por si só, seja atravessando o Deserto Mucuri pelo sul ou a Serra da Saudade pelo leste. Uma vez lá, o desafio era descer. Não é preciso dizer que muitas pessoas encontraram a morte na queda, até que finalmente conseguiram criar uma escada rudimentar em uma parte favorável.

Recentemente, por razões comerciais, a União do Ferro Transcontinental (UFT) construiu um grande elevador para explorar a ravina em busca de ouro, prata e carvão para abastecer suas ferrovias. Porém, nada disso foi encontrado, e a UFT abandonou o projeto, deixando o local para caçadores que buscam lucro capturando as espécies raras que habitam a região. Animais com plumagens e pelagens únicas, como pássaros azulados, tucanos, araras verdes, capivaras, bisões, panteras e carneiros, só existem nesse lugar.

A parte seca da ravina guarda um segredo ainda mais curioso: um templo escavado nas paredes do cânion, cujo interior revela uma gigantesca cúpula adornada com pinturas rupestres. Nessas antigas representações, figuras humanas levantam seus braços em reverência ao sol, acompanhadas por uma única palavra inscrita na parede: UMBASA.

LENDA SELVAGEM

KATUAN

Katuan é um touro colossal, mais forte e imponente do que qualquer outro quadrúpede no Oeste Selvagem. Seu pelo, originalmente cinza, é manchado de vermelho pelas vidas que ceifa, refletindo o sangue da Ravina Vermelha que ele chama de lar. Embora Katuan não se esconda, sua presença é raramente vista — não por medo, mas pela arrogância que vem de sua força descomunal. Seus músculos se destacam sob uma fina camada de pele, revelando uma robustez impressionante. Um de seus chifres foi quebrado pela metade, mas o outro permanece inteiro, afiado como uma lança mortal.

O nome "Katuan" significa "guerra e resistência" na antiga língua, e isso se reflete em seus olhos, que brilham como brasas incandescentes, irradiando uma fúria silenciosa. Ele é o guardião de sua família e de seu território, disposto a lutar até o fim para defendê-los. Katuan está coberto de cicatrizes, lembranças das batalhas contra caçadores armados com lanças e revólveres, que pereceram sob o seu chifre. Seus restos agora adornam a Ravina Vermelha, cujos esqueletos narram silenciosamente as histórias daqueles que ousaram enfrentá-lo e falharam.

NdC 6 especial

Habilidade: Resistência, Defesa 8, +3

TRINCHEIRA DO CARVÃO

Na parte sul do Deserto Mucuri, foi descoberto um pequeno veio de carvão. Embora não fosse nem de longe tão rico quanto os de Araguari, a notícia se espalhou como pólvora, atraindo uma quantidade de trabalhadores muito maior do que a mina ou a vilazinha sem nome podiam suportar.

A região, distante de Belo Horizonte, logo se mostrou ideal para abrigar operários rebeldes e armas, longe do alcance imediato das forças do governo. Mas o segredo não durou muito: o governo logo enviou um grande contingente militar, e ali teve início a Batalha das Trincheiras de Carvão, o conflito mais prolongado da Guerra do Carvão, que se estendeu quase pela duração inteira da guerra.

O terreno era traiçoeiro. Durante as chuvas, o chão árido se transformava em lamaçal, fazendo com que os soldados sofressem com pés encharcados, armas enferrujadas, e uma infestação de ratos que trazia doenças. Quando a seca chegava, o calor era sufocante, tornando o ar denso com poeira, quase impossível de respirar.

Entre as trincheiras inimigas havia a temida "terra-de-ninguém", uma faixa desolada onde os combates mais ferozes ocorriam. A cada tentativa de avanço, mais vidas eram perdidas. Mas, ao fim da guerra, o cansaço superou o ódio. Os soldados, exaustos e desiludidos, começaram a desertar, e as trincheiras se silenciaram. Antes do conflito terminar oficialmente, bandeiras brancas foram erguidas dos dois lados, e a guerra na Trincheira do Carvão acabou ali.

Os mortos foram enterrados nas próprias trincheiras, que serviram como valas comuns. Mesmo assim, muitos corpos foram deixados à mercê dos abutres. Hoje, a paisagem é marcada pelas trincheiras abandonadas, cercadas de vegetação, que lentamente recuperou o espaço devastado. Os armamentos, corroídos pelo tempo, e os abrigos subterrâneos, muitos desmoronados, são lembranças silenciosas de um passado sombrio.

Vestígios macabros, como esqueletos de soldados caídos lado a lado, sugerem que muitos morreram de maneira simultânea, talvez por uma explosão. Em outro lugar, um atirador foi encontrado com uma foto de sua família nas mãos, seu último desejo de reencontrá-los jamais realizado.

Apesar da vida ter voltado, com raposas, coiotes e urubus fazendo do local seu lar, o lugar ainda exala uma aura agourenta. A única construção ativa nas proximidades é um convento isolado, onde freiras em reclusão encontraram na solidão do Oeste Selvagem um lugar perfeito para viver em clausura.

O Oeste que Sempre Foi

SACRAMENTO RPG é ambientado no período histórico conhecido como Velho Oeste, uma época que foi romantizada pelos próprios estadunidenses por meio de filmes, videogames, quadrinhos e diversas outras mídias. O gênero se popularizou ao contar histórias heróicas, onde, muitas vezes, os mocinhos não estão do lado da lei.

Neste espaço, vamos deixar a ficção de lado e mergulhar um pouco no que realmente aconteceu. É claro que este é apenas um resumo brevíssimo de um período histórico repleto de eventos importantes. Então, se isso despertar o seu interesse, busque outras fontes de pesquisa para aprofundar seu conhecimento.

Muitos pesquisadores consideram que o período conhecido como Velho Oeste tenha começado após o fim das 13 colônias, pouco depois da Independência dos Estados Unidos. No entanto, vamos focar no auge das gangues, uma época esteticamente similar àquela presente no imaginário comum sobre o faroeste.

Estamos falando da expansão para o Oeste, que aconteceu após a Guerra Civil Americana (1861–1865), marcada pela divisão entre os estados do Norte (a União) e os estados do Sul (os Confederados). Também chamada de Guerra de Secessão, esse conflito foi impulsionado, principalmente, pela divergência em relação à questão da mão de obra escravizada, da qual os estados do Sul eram totalmente dependentes. O Norte, mais industrializado, defendia a abolição. A guerra teve seu estopim com a eleição de Abraham Lincoln, em 1860, um republicano anti-escravidão que promulgou a Proclamação de Emancipação, declarando livres todas as pessoas escravizadas nos estados confederados.

Em 1862, Lincoln aprovou o *Homestead Act*, uma lei que vendia terras no Oeste a preços baixíssimos para qualquer colono disposto a ocupá-las por 5 anos e cultivar o solo. Isso fez com que milhares de pessoas reunissem suas coisas e partissem para o oeste do rio Mississippi em busca de uma vida melhor.
A Guerra Civil terminou no dia 9 de abril de 1865, com a rendição do general confederado Robert E. Lee ao general da União Ulysses S. Grant, que mais tarde se tornaria o 18º presidente dos Estados Unidos. Apenas cinco dias

depois, Abraham Lincoln foi assassinado por John Wilkes Booth, um simpatizante confederado, enquanto assistia a uma peça de teatro. A morte do presidente mergulhou o país em luto e tornou o processo de reunificação entre os estados ainda mais difícil. Muitas das dissidências racistas que surgiram nessa época infelizmente perduram até os dias de hoje.

O *Homestead Act*, somado à ideia do Destino Manifesto — um conceito que afirmava que os colonos tinham um direito divino de expandir suas terras —, foram os principais motivadores da expansão para o Oeste após a Guerra Civil. Esse movimento foi marcado pela ampliação e desenvolvimento das fronteiras americanas, com a construção de ferrovias. Além disso, as descobertas de ouro e prata em locais como a Califórnia e Nevada atraíram milhares de pessoas ao litoral oeste.

Contudo, essas vastas terras não estavam desocupadas. Mais de 500 culturas indígenas habitavam a região, o que resultou em conflitos e genocídios de muitas dessas culturas. Em 1876, o General George Custer e suas tropas foram derrotados pelos guerreiros Lakota Sioux e Cheyenne, liderados por Sitting Bull e Crazy Horse, em uma batalha que ficou conhecida como a Batalha de Little Bighorn.

No Velho Oeste, figuras lendárias como Buffalo Bill, caçador de búfalos e famoso por seu "Wild West Show", capturaram a imaginação do público. Wyatt Earp e Doc Holliday tornaram-se símbolos da lei e da ordem em Tombstone. Billy the Kid, um notório fora da lei, também se tornou uma figura infame da lenda do Velho Oeste, conhecido por suas fugas audaciosas e por sua morte pelas mãos do xerife Pat Garrett.

Os Texas Rangers, uma força policial estadual estabelecida em 1835, desempenharam um papel fundamental na defesa das fronteiras do Texas e na aplicação da lei durante o Velho Oeste. Eles ganharam reputação por sua bravura e habilidade em capturar fora da lei notórios, como Sam Bass e John Wesley Hardin. A Agência Pinkerton, fundada por Allan Pinkerton em 1850, tornou-se a primeira agência de detetives privados dos Estados Unidos. Os Pinkertons ficaram famosos por suas técnicas inovadoras de investigação e por sua eficácia em combater o crime organizado. Eles também participaram da perseguição a criminosos como Jesse James.

A conclusão da Primeira Ferrovia Transcontinental, em 1869, foi um marco significativo, conectando o leste e o oeste dos Estados Unidos e facilitando ainda mais a migração e o comércio.

O massacre de Wounded Knee, em 1890, é frequentemente considerado o fim das Guerras Indígenas, quando centenas de Lakota Sioux foram mortos pelo exército dos EUA. O Velho Oeste simboliza tanto a expansão e o desenvolvimento das fronteiras americanas quanto a violência e os conflitos que acompanharam essa conquista.

Se você está aqui, é porque tem interesse na pior escória que existe no Oeste Selvagem. Desde bandidos de quinta categoria até verdadeiros magnatas do crime, este é o capítulo em que vamos escancarar todas essas cretinices. Aqui destacamos algumas gangues e organizações que existem pelo cenário, além de abordar alguns Personagens do Juiz (NPCs) importantes e as Lendas Selvagens, caso você esteja pensando em encarar alguma delas.

É bom fazer uma breve revisão de como funcionam os NPCs. A primeira coisa a se saber é que todos esses NPCs a serem enfrentados tem um Nível de Canalhice, que a gente chama de NdC. O NdC vai de 1 até 6, onde 1 é o mais fraco e 6 é o mais forte. Todas as outras características de um NPC, exceto os , variam de acordo com este parâmetro. Em seguida, separamos os NPCs em dois tipos: os comuns e os especiais. Os comuns têm multiplicadores menores para seus NdCs, enquanto os especiais, além de terem multiplicadores maiores, ainda têm Habilidades que os diferenciam.

NPCs Comuns

dor	círculos de vida	defesa	testes e ataques	ações por turno
	NdC x 3	5 (sem cobertura)	1d6+ NdC	NdC +1

*As Ações por Turno de um NPC podem ser usadas como Ações de Combate ou de Movimento conforme o Juiz preferir.

NPCs Especiais

dor	círculos de vida	defesa
⊙⊙⊙ ⊙⊙⊙	NdC x 6 ⊙	5 (sem cobertura)

testes e ataques	ações por turno
1d6+ NdC	NdC +3

NdC 1 e 2	NdC 3 e 4
1 Habilidade	2 Habilidades

NdC 5	NdC 6
4 Habilidades	5 Habilidades

HABILIDADES DE VILÃO

Vilões são covardes, corruptos, cruéis e desumanos. Eles almejam poder e não se importam com as consequências de seus atos, desde que saiam beneficiados no final.

Abaixo estão algumas habilidades exclusivas de vilões. Isso mesmo, apenas vilões NPCs podem adquirir as habilidades descritas, pois elas não são exatamente "justas". A ideia é usá-las para fazer com que os PJs pensem duas ou três vezes antes de enfrentarem qualquer vilão de peito aberto.

Algumas dessas habilidades podem não ter impacto direto no combate, mas afetam a ficção de maneira mais ampla. Por exemplo, um vilão com a habilidade Ameaça Covarde pode estar em posição de causar uma tragédia, como explodir uma mina de carvão cheia de trabalhadores. Outras habilidades, por sua vez, são utilizadas diretamente em combate, destacando o quão perigosos os vilões podem ser. Vale lembrar que, além das habilidades listadas abaixo, os vilões também podem possuir as mesmas habilidades disponíveis aos PJs.

-Ameaça Covarde

O vilão possui o poder de causar uma tragédia iminente, como uma grande explosão, um ataque em massa, um incêndio de grandes proporções ou um grave acidente de trem. Embora essa ameaça não afete diretamente os PJs, ela coloca em risco a vida de muitos inocentes. O vilão deve usar essa habilidade no início do combate, antes da rolagem de Iniciativa, e revelar sua ameaça aos PJs. Se ele for atacado, a ameaça é ativada após uma rodada, desencadeando a tragédia.

-Balas Envenenadas

O primeiro a usar essa habilidade nefasta foi Apolo, que envenenava suas balas com uma substância letal desenvolvida por ele mesmo. Seu irmão, Hermes, seguiu os mesmos passos, empregando essa habilidade mortal para eliminar seus oponentes. Quem for atingido por balas envenenadas deve realizar um **Teste de Físico** e, se falhar, além de sofrer o dano da arma, perderá 1 a cada turno.

-Escudo Humano

Se o combate ocorrer em um local cheio de pessoas, o vilão pode usar uma ação para se proteger, utilizando outra pessoa como escudo humano. Qualquer ataque à distância que não supere a Defesa do vilão acertará a vítima, com chance de matá-la instantaneamente.

-Espora Afiada

Vilões não tratam suas montarias como deveriam, forçando-as a ultrapassar seus limites e maltratando os pobres animais. Quando está montado, o vilão pode rolar 2d6 e escolher o melhor resultado para galopar, fugir, saltar ou controlar sua montaria. No entanto, sempre que o vilão usar essa habilidade, a montaria sofrerá 1 como consequência.

-fuga infeliz

Covarde é o vilão que nem fica pra sentir o cheiro do próprio fudum que causou. Sempre coloca alguém no seu lugar e foge desesperadamente para continuar suas vilanias em segurança. Quando estiver com menos da metade de sua vida, o vilão pode usar todas as suas ações para bater em retirada, fugindo como um covarde galináceo. O próximo PJ a agir na Iniciativa deve fazer um Teste de Velocidade NA 8 para impedir que essa fuga ridícula aconteça.

-mestre arsenal

O vilão possui em seu arsenal 1d6+1 armas pesadas, como metralhadoras montadas, canhões, explosivos e outras artilharias pesadas. Claro que ele não pode manuseá-las sozinho, por isso conta com alguns capangas (NdC 2) para apertar os gatilhos. O vilão pode gastar todo seu turno disparando essas armas contra os PJs. A questão é que, apesar de atirar com tudo de uma vez, quem faz os testes para acertar são os capangas, somando seus NdCs ao valor do dado.

-olho morto

Qualquer pessoa consegue acertar um tiro em um elefante, por exemplo, pois o paquiderme é imenso e impossível de errar. Mas e a formiguinha? Imagine como deve ser difícil escolher uma e acertá-la com seu tamanho diminuto. Pois bem, a prática da maldade permite que vilões com essa habilidade ignorem qualquer bônus de cobertura que possa atrapalhar sua mira. Para isso, o vilão não pode usar nenhuma de suas ações para se mover e também não pode estar em cobertura.

-roubo de sina

O pior tipo de vilão é aquele que se acha um deus, acreditando que pode manipular o destino dos outros à sua vontade. Durante um Duelo, o Ladrão de Sina pode escolher uma das cartas de seu oponente e usá-la como se fosse sua, aumentando suas chances de formar a melhor sequência de pôquer. No entanto, se, mesmo utilizando essa habilidade, o vilão perder o Duelo, ele morrerá instantaneamente.

-supremacia

A influência do vilão é tão grande que seus seguidores se sacrificam para protegê-lo de ataques. Uma vez por combate, o vilão pode usar uma ação para fazer um NPC aliado receber um ataque em seu lugar. Quanto mais ações o vilão gastar, mais ataques podem ser "interceptados". Por exemplo, se gastar três ações, o aliado receberá três ataques. Obviamente, se o aliado morrer, não poderá mais defender o líder.

GANGUES

Uma patota de fora da lei se reúne em torno de um líder que os cativa com um propósito ou uma promessa de uma vida melhor. O discurso é quase sempre o mesmo: o mundo está errado e eles estão certos! Leis e ordem não servem para nada! É preciso tirar dos ricos para dar a nós mesmos! Ou qualquer lema que justifique os atos de violência que essas cabeças ignorantes e más gostam de cometer. Conheça as maiores e principais gangues do Oeste Selvagem, seus líderes, propósitos e modos de operação. Vamos começar com os...

Pavio Curto

A gangue mais notória do Oeste Selvagem tinha métodos peculiares de agir. Alguns os chamam de heróis, outros de bandidos, mas a verdade é que, apesar de seus métodos controversos, os Pavio Curto eram agentes da liberdade. Essa motivação os levou a queimar Sacramento e a livrar o Oeste Selvagem dos Sagrados. Os Pavio Curto foram um grupo que jamais teria se formado se não fosse a ironia do acaso que o destino costuma trazer à vida das pessoas.

Horácio, Gaspar, Golia, Cristina, Zói de Gato, Pardal, Ceiça, Fogo-que Dança e Alice são nomes profundamente enraizados no tempo e jamais serão esquecidos. Em sua última batalha, Gaspar, Cristina e Zói de Gato foram mortos, e os membros que sobreviveram tentam tocar suas vidas tranquilamente, sem saber da ameaça que paira sobre as ruínas de Sacramento.

Os Curupira

Essa gangue "protege" a Floresta dos Cipós. Bom, são chamados de gangue porque não há outro nome que defina esse aglomerado de pessoas que pintam o cabelo de vermelho e têm um sorriso macabro no rosto. Eles não se comunicam muito bem, costumam atirar primeiro e conversar depois, mas são "inofensivos" caso percebam que os forasteiros estão apenas de passagem.

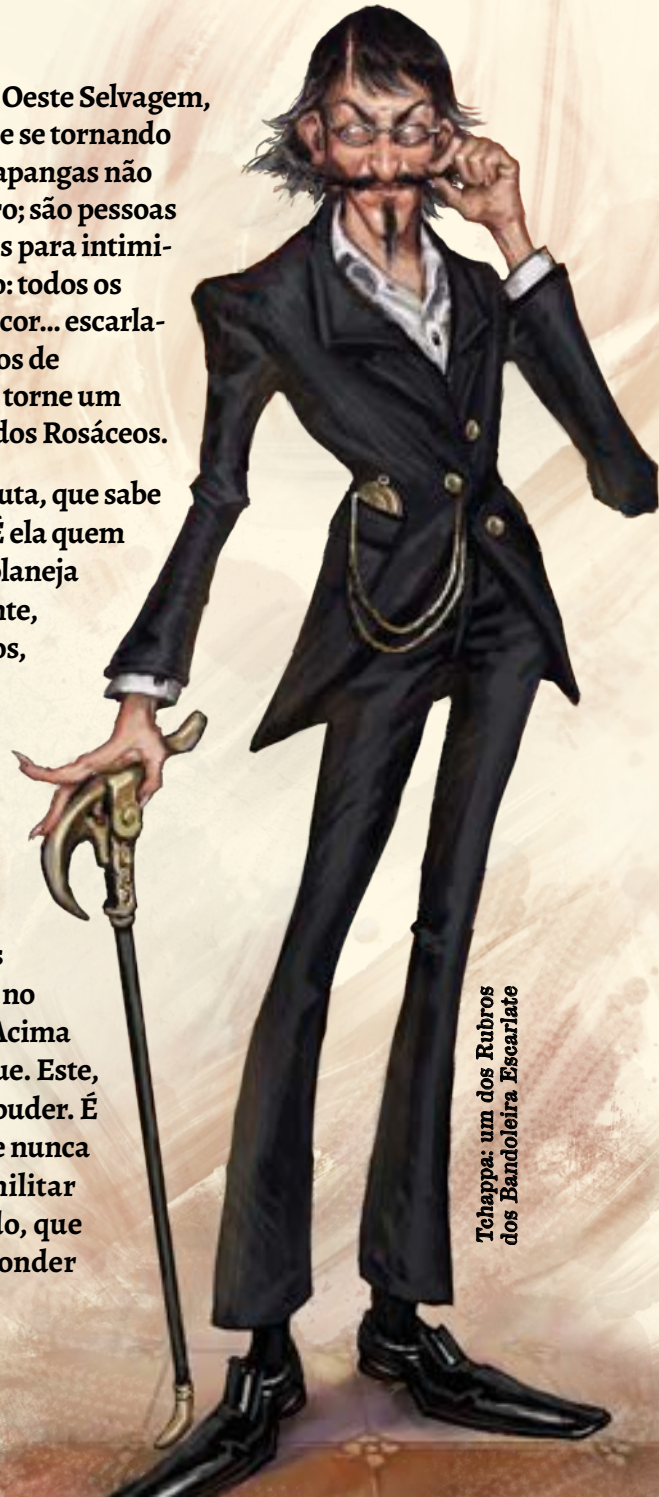
O ponto forte da gangue é sua furtividade entre as matas e seu talento com facas e arcos. Eles possuem um medo terrível de fogo, a ponto de se alimentarem principalmente de plantas e de peixe cru, que pescam nos riachos que cortam a Floresta dos Cipós. Não há um líder no grupo, mas um coletivo que se dividem entre os Gritos e os Silêncios. Os Gritos vão para a linha de frente, enquanto os Silêncios, permanecem camuflados na mata, atacando os desmatadores.

Os Curupira

	Tipo	NdC	Habilidades
Gritos	comuns	Pode variar entre 2 e 3	Não tem.
Silêncios	especiais	Pode variar entre 2 e 4	Armas da Natureza; Ataque Sacana.

bandoleira escarlate

Uma das gangues mais promissoras do Oeste Selvagem, atraindo membros de todos os cantos e se tornando bastante numerosa. A maioria de seus capangas não passa de dedos-soltos, com pouco cérebro; são pessoas contratadas sem muita avaliação, apenas para intimidar. O nome da gangue é autoexplicativo: todos os seus membros usam uma bandoleira de cor... escarlate. Esses pistoleiros ineptos são chamados de Rosáceos. Mas para que a gangue não se torne um caos total, sempre há um Rubro ao lado dos Rosáceos.

Essa é uma pessoa mais inteligente e astuta, que sabe tudo o que está acontecendo na região. É ela quem identifica as oportunidades de roubo e planeja como os Rosáceos devem agir. Geralmente, um Rubro não se identifica para os outros, misturando-se entre as pessoas comuns da sociedade; pode ser tanto aquele sujeito com um penteado ridículo quanto aquela idosa que passa os dias fazendo bolinhos de fubá. Na mesma linha deste organograma bizarro estão os Vermelhos, a elite armada dos Bandoleira. Eles são as pessoas mais mortais e cruéis da gangue, implacáveis no combate corpo a corpo ou em tiroteios. Acima de todos está O Escalate, o líder da gangue. Este, sim, é vaidoso e abraça toda a fama que puder. É um homem forte como um touro e quase nunca revela seu passado. Dizem que foi um militar importante, como um general renegado, que usava uma bandana escarlate para esconder ferimentos, ou que a bandana, na verdade, era um pedaço de tripa. Enfim, as lendas são várias.

Tchappa: um dos Rubros dos Bandoleira Escarlate

Bandoleira Escarlate

	Tipo	NdC	Habilidades
Rosáceos	comuns	Pode variar entre 1 e 3	Não tem.
Rubros	comuns	Pode variar entre 4 e 5	Não tem.
Vermelhos	especiais	Pode variar entre 1 e 3	Dedo Quente; Escudo Humano.
O Escarlate	especial	6	Ameaça Covarde; Marretada; Mestre Arsenal; Parrudeza.

Comando das Seis Balas

A facção criminosa opera na parte leste de Belo Horizonte, mas também controla o porto e mantém muitos acordos com os ricaços da Zona Norte. Seus membros se tratam como irmãos e têm orgulho de fazer parte dessa facção; na Zona Leste, onde podem circular sem medo, ostentam pingentes e broches que os identificam como integrantes do grupo. O Comando das Seis Balas está infiltrado em todas as camadas da sociedade e possui braços armados e políticos. Não há um líder, mas sim várias cabeças que fazem o Comando funcionar. Como uma hidra, quando uma das cabeças é cortada, duas novas surgem em seu lugar.

As divisões dentro da facção são baseadas nos trabalhos que realizam:oOs Correria são os responsáveis pela distribuição de drogas nas regiões mais pobres de Belo Horizonte. Os Bacana fazem a mesma coisa, mas atendem à classe alta. No fim, a droga é a mesma; a diferença está no preço.

Os Terno são o braço armado da facção, ganhando dinheiro por meio da opressão, forçando os comércios da Zona Leste a pagarem uma "taxa de proteção". Já os Continência são membros do Comando infiltrados na polícia de Belo Horizonte, assim como xerifes e militares de outras regiões do Oeste Selvagem. Por fim, os Gravata são os advogados e políticos ligados ao Comando das Seis Balas, encarregados de lavar todo o dinheiro da facção e proteger seus membros das garras da lei e do governo.

Comando das Seis Balas

	Tipo	NdC	Habilidades
Correria	comuns	2	Não tem.
Bacana	comuns	3	Não tem.
Terno	especiais	Pode variar entre 1 e 2	Fuga Infeliz; Salve-se quem Puder.
Continência	especiais	Pode variar entre 1 e 4	Dedo Quente; Gatilho Furioso; Zói de Gavião.
Gravata	especiais	6	Ameaça Covarde; Escudo Humano; Mestre Arsenal; Supremacia.

Cabeça de abóbora

Se algo pode ser afirmado, é que o Oeste Selvagem é um grande palco para malucos, e no topo da lista com certeza estão os Cabeça de Abóbora. Essa gangue costuma ocupar cavernas ou minas abandonadas, e seus membros têm um jeito único de se vestir — ou melhor, de não se vestir. O "uniforme" desses "psicopatas" consiste em poucos tecidos que cobrem suas partes íntimas e em uma abóbora paramentada na cabeça. Além dos buracos para os olhos, o restante da decoração da abóbora fica a critério do usuário. Eles agem de maneira violenta e desorganizada, comportando-se como verdadeiros animais.

O segredo é que os Cabeça de Abóbora são cidadãos comuns do dia a dia, que trabalham em fazendas, padarias, floriculturas e ranchos. São pessoas que dão "bão dia", "boa taaaarde" e "boa noitinha" umas às outras, sempre sorrindo e vivendo tão opressivamente quanto qualquer cidadão. A diferença é que, nos fins de semana essas pessoas se reúnem nas cavernas para realizar uma espécie de expurgo, se despindo, colocando suas cabeças de abóbora e cometendo os atos mais animalescos, violentos, brutais e viscerais de que se tem notícia, sempre deixando tripas, membros e corpos mutilados como lembranças para o dia seguinte.

Até agora, ninguém sabe se existe uma figura de liderança ou como se organizam; a única informação é que qualquer pessoa pode reprimir grandes atos de violência dentro de si e soltá-los simplesmente por vestir uma abóbora na cabeça.

	Tipo	NdC	Habilidades
cabeça de abóbora	comuns	Pode variar entre 1 e 6	Não tem.

bando das gonzaga

A Guerra de Ferro gira em torno de duas grandes empresas ferroviárias: a **Companhia Fronteiriça do País (CFP)** e a **União do Ferro Transcontinental (UFT)**, que disputam o monopólio das linhas de trem que atravessam o Oeste Selvagem. Porém, quem realmente aproveita todo esse tumulto é o Bando das Gonzaga, formado apenas por quatro irmãs especialistas no roubo de cargas valiosas transportadas pelas linhas de trem. Elas não têm números nem contatos influentes na política; são apenas as quatro irmãs que fazem tudo e, mesmo assim, dão tanto ou mais trabalho à polícia do que gangues mais numerosas.

Rafaela Gonzaga é a mais velha, a melhor pistoleira e a mais cabeça-quente do bando. Leonor Gonzaga é a segunda mais velha e também uma excelente pistoleira, mas, por ser mais centrada e organizada, acabou se tornando a líder do quarteto. Donela Gonzaga é o "cérebro" do bando; ela arquiteta os planos, faz cronogramas e cuida de dos detalhes para que nenhum assalto dê errado. A caçula, Michaela Gonzaga, é a maior especialista em arrombamento de cofres de todo o Oeste Selvagem.

O Bando das Gonzaga rouba para ajudar as pessoas menos favorecidas e oprimidas pelo sistema, optando por usar a violência apenas para se defender, seguindo o código de nunca matar ninguém desnecessariamente. Mesmo assim, o preço pela cabeça das quatro mulheres do bando não para de crescer, afinal, cada roubo ou assalto que realizam machuca onde realmente dói: no bolso dos endinheirados.

Bando das Gonzaga

	Tipo	NdC	Habilidades
Rafaela Gonzaga	especial	5	Coldre de Sabão; Dedo Furioso; Parrudeza.
Leonor Gonzaga	especial	5	Canção da Emoção; Livramento; Zói de Gavião.
Donela Gonzaga	especial	5	Às na Manga; Boca na Botija; Cuspe e Cola.
Michaela Gonzaga	especial	5	Ataque Sacana; Fumaça na Água; Galope Certeiro.

gangue do cogumelo

Cada gole de chá faz com que os membros da Gangue do Cogumelo mergulhem em suas viagens psicodélicas alucinógenas, nas quais todas as suas sensibilidades se aguçam. Essa gangue ocupa principalmente os Sertões de Fungos e costuma dar muito trabalho aos Celestes, que apenas desejam reconstruir suas vidas após a invasão da Bispa.

A Gangue do Cogumelo se divide em várias classes: os Neófitos, que são pessoas que acabaram de chegar, geralmente pobres almas perdidas na vida; os Elevados, que são membros que já estão na gangue há mais tempo; os Senescais, que são aqueles que menos consomem o chá (mas ainda o fazem em grande quantidade) e são responsáveis por manter o mínimo de sobrevivência dos membros da gangue; e, por último, o Principado, que escuta as palavras do divino e prepara o chá para toda a gangue.

A base da gangue fica em uma velha mansão no meio do Sertão de Fungos, que na verdade é um charco repleto de trepadeiras, vinhas, mato selvagem e até flores que brotam nas madeiras, no teto e no chão deste prédio que deveria ter sido a casa de algum grã-fino isolado do mundo.

Os Senescais e o Principado dormem nos quartos menos esburacados e são os únicos autorizados a entrar no "Santuário" do chá, que é um buraco no chão onde um homem esquartejado e sem olhos é mantido vivo e dopado com chá o tempo todo. Suas palavras sem sentido são entendidas como "profecias" pelo Principado, que as repassa para todos os que estão abaixo dele. A Gangue do Cogumelo é armada e bastante perigosa.

Gangue do Cogumelo

	Tipo	NdC	Habilidades
Neófitos	comuns	2	Não tem.
Elevados	comuns	3	Não tem.
Senescais	especiais	Pode variar entre 4 e 6	Artes Marciais; Fúria dos Aflitos.
Principado	especial	6	Ameaça Covarde; Artes Marciais; Canção da Emoção; Supremacia.

Novos Sagrados

Quatro anos atrás, os Pavio Curto acabaram com os Sagrados, considerados a pior e mais perigosa gangue do Oeste Selvagem. Eles dominaram regiões inteiras espalhando medo entre as autoridades, e conseguiram reunir em Sacramento, a cidade que possuíam, os cabras mais temidos que já pisaram nesta terra. Das ruínas de Sacramento, surgem os Novos Sagrados.

Hermes, Abreu e Aranha são os Novos Bispos, capazes de encher suas fileiras de capangas por meio de discursos de ódio contra o sistema, a lei, a ordem... contra os vivos.

Eles pregam que o mundo deve queimar e se reerguer das cinzas, assim como aconteceu com a Sacramento de Apolo.

A retórica apocalíptica do trio atiça os corações daqueles que se sentem impotentes diante do mundo e que, de fato, são vítimas da desigualdade, mas que têm a mente fraca o suficiente para direcionar seu ódio contra seus pares, outras vítimas, e não contra aqueles que fazem a roda do escárnio girar.

Ao manobrar o ódio do povo, alinhando este sentimento ao fanatismo à tal religião do Sol, tão ardilosamente criada por Czar (o antigo líder dos Sagrados, morto pelos Pavio Curto).

Encontrar os Novos Sagrados é deparar-se com o ódio cego, a pura destruição e um caos que deveria preceder uma ordem que nunca chega. Essas pessoas quase nunca andam sozinhas e estão sempre tramando algum tipo de atentado que pode resultar em morte ou ferimentos para uma grande quantidade de inocentes.

Os Novos Bispos Sagrados possuem uma Habilidade extra.

	Tipo	NdC	Habilidades
Novos Sagrados	comum	Pode variar entre 1 e 6	Não tem.
Hermes	especial	6	Balas Envenenadas; Coldre de Sabão; Dedo Quente; Livramento; Olho Morto; Roubo de Sina.
Abreu	especial	5	Canção da Emoção; Cuspe e Cola; Escudo Humano; Fuga infeliz; Supremacia.
Aranha	especial	5	Ameaça Covarde; Boca na Botija; Chamego; Mestre Arsenal; Zói de Gavião.

Entre aspas mesmo, pois todos sabem que, após a guerra e com a ascensão da selvageria do Oeste, as forças da "Lei" servem apenas para proteger os interesses dos verdadeiros magnatas, burgueses e ricaços. A população comum permanece vulnerável a todo e qualquer tipo de violência. Mesmo assim, é preciso manter as aparências (principalmente nas grandes cidades) e ainda existem (poucas) pessoas realmente boas que atuam ao lado da ordem, visando o bem comum.

polícia de belo horizonte

Uma cidade tão grande quanto Belo Horizonte precisa de uma força exclusiva para si, subordinada unicamente ao prefeito e responsável por "proteger" as quatro zonas da metrópole. No entanto, a situação funciona da seguinte maneira: a Zona Norte é a mais protegida, por ser o lar dos ricos; a Zona Sul possui um contingente próprio devido ao porto; a delegacia fica na Zona Oeste, que está sempre cheia de policiais; e na Zona Leste, a presença policial é quase inexistente, pois quem manda lá é o Comando das Seis Balas. A corrupção permeia todas as patentes e círculos da corporação, que frequentemente faz vista grossa a quem lhes pagar melhor, arruinando os sonhos de jovens que se alistam cheios de vontade de servir e proteger a tão amada cidade de Belo Horizonte.

Polícia de Belo Horizonte

	Tipo	NdC
Cabo	comum	Pode variar entre 1 e 2.
Sargento	comum	Pode variar entre 1 e 3.
Tenente	comum	Pode variar entre 1 e 4.
Capitão	comum	Pode variar entre 1 e 6.
Coronel	comum	Pode variar entre 1 e 6.

Boinas Brancas

Responsáveis pela guarda da Grande Estação Ferroviária, os Boinas Brancas são uma milícia privada financiada por um dos poucos acordos entre as duas grandes empresas ferroviárias do país: a Companhia Ferroviária do País (CFP) e a União do Ferro Transcontinental (UFT). Essa força de elite é muito melhor equipada e treinada do que a polícia de Belo Horizonte, inclusive sobrepondo sua autoridade nas imediações da Grande Estação.

Eles também ficam encarregados da segurança dos trens que transportam as mercadorias mais valiosas de um lado para o outro do país. Mas com a guerra velada entre as duas empresas ferroviárias, o acordo que financia os Boinas Brancas está por um fio.

Seria péssimo imaginar o que pode acontecer caso os Boinas Brancas fiquem sem pagamento e resolvam se rebelar contra seus pagadores.

Boinas Brancas

	Tipo	NdC	Habilidades
Guarda	especial	Pode variar entre 1 e 2	Gatilho Furioso.
Artilharia	especial	Pode variar entre 3 e 4	Dedo Quente; Zói de Gavião.

Defesa Nacional

Durante a Guerra do Carvão, a Defesa Nacional atuou como o exército do governo, com todas as patentes dignas de uma verdadeira força militar. Com o fim amargo da guerra o governo passou a dividir a defesa em destacamentos por região como justificativa para reduzir salários e demitir um monte de gente. Hoje, a segurança nacional fica a cargo de delegados, xerifes e representantes da lei.

Os delegados prestam contas ao governo, os xerifes se reportam aos delegados e os representantes são só a rapa do tacho.

Pela lei, o xerife de cada cidade precisa ser eleito pela população local para tomar posse do cargo, mas muitos prefeitos optam por indicar pessoas de confiança, evitando disputas de poder na região.

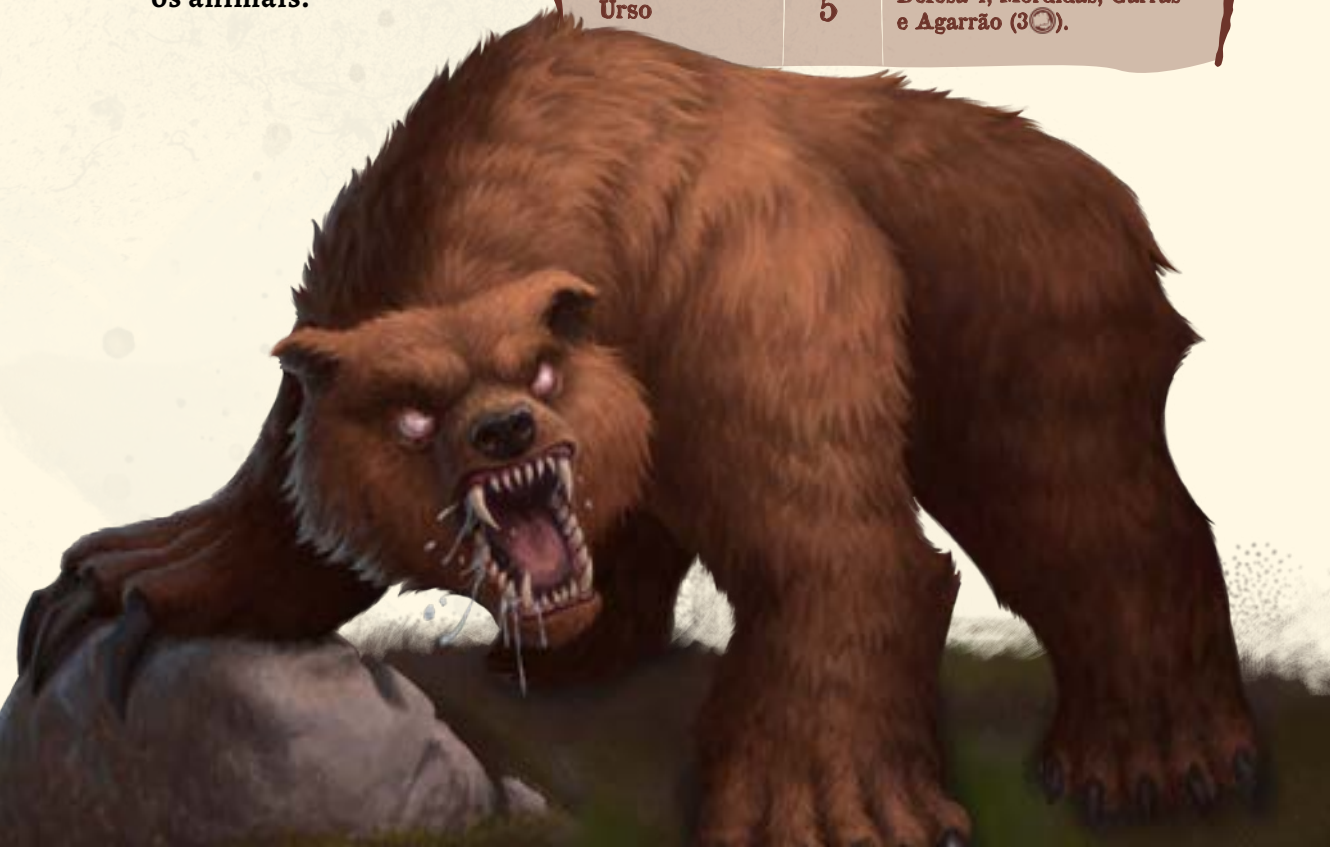
Defesa Nacional

	Tipo	NdC
Representante	comum	Pode variar entre 1 e 2.
Xerife	comum	Pode variar entre 1 e 3.
Delegado	comum	Pode variar entre 1 e 4.

Animais Selvagens

A fauna do Oeste Selvagem é rica, abundante e perigosa. Na tabela a seguir, estão alguns animais que não são muito receptivos aos humanos e costumam atacar sem aviso prévio, especialmente quando estão protegendo suas casas, filhotes ou simplesmente em busca de algo para almoçar.

Os animais possuem características únicas, como veremos na tabela a seguir. Para simplificar, utilizaremos o Nível de Canalhice nas condições comuns para os animais.

Animal	NdC	Habilidade
Ave de Rapina	2	Defesa 6; Ataque com bico e garras (dano: 2).
Alce	2	Chifrada (dano: 3).
Bisão/Touro	4	Chifrada (dano: 2).
Cachorro	1	Faro Apurado (+1 em Testes de Atenção); Mordida (3).
Coiote	2	Ataque em Bando (+1 em Testes de Violência se houver mais de um); Mordida (3).
Corvo	1	Defesa 6; Bicada (1).
Jacaré	4	Ataque Surpresa; Mordida (3).
Lobo	1	Ataque em Bando (+1 em Testes de Violência se houver mais de um); Mordida (3).
Onça/Pantera	2	Ataque surpresa; Ataque com garras (1).
Raposa	3	Ataque em Bando (+1 em Testes de Violência se houver mais de um); Mordida (3).
Serpente	1	Ataque com Veneno (alvo perde 1 Movimento [mín. 0] e 1 por rodada até morrer).
Urso	5	Defesa 4; Mordidas, Garras e Agarrão (3).

Índice Remissivo

A

Acomodações (bando) 99
Araçuaí 220
Áreas 54
Às na Manga (habilidade) .. 38
Acertos críticos 84
Ação de Combate 81
Ações de Combate (condição) 26
Afogamento 91
Akor 243
Alcances 54
Ameaça Covarde (hab. de vilão) 256
Animais 267
Antecedentes 30
Antecipação 74
Araguari 190
Armadilhas 91
Armas (equipamento) .. 53, 56
  Especiais 58
Armas da Natureza (habilidade) 35
Ataque Sacana (habilidade) 35
Atirar (ação de combate) . 81
Atirar bomba (ação de combate) 82
Atenção (antecedente) 31
Atributos 28

B

Bainha (equipamento) 53
Balas Envenenadas (hab. de vilão) 256
Bando 98
Bando das Gonzaga (gangue) 262
Bandoleira (equipamento) 53
Bandoleira Escarlate (gangue) 259
Base (bando) 99
  Eventos 103
Bebedeira 93
Belo Horizonte 152
Bispos 171
Boca na Botija (habilidade) 38
Boinas Brancas (lei) 266
Bom Fim 142
Bônus 19
Briga de Bar (habilidade) .. 35

C

Cabeça de Abóbora (gangue) 261
Canalhas 254
Canção da Emoção (habilidade) 38
Cartão X 126
Cartas de Sina 94
Celestes, Os 182
Chamego (habilidade) 39
Círculos de Dor (condição) 25
Círculos de Vida (condição) 25
Coldre (equipamento) 53
Coldre de Sabão (habilidade) 35
Comando das Seis Balas (gangue) 164, 260
Combate 76
  Tático 88
Conceito 23
Condições 25
  Iniciais 26
Coragem (atributo) 29
Curupira, Os (gangue) 258
Cuspe e Cola (habilidade) 39

D

Dano 86
Dedo Quente (habilidade) 35
Defesa (condição) 26
Defesa Nacional (lei) 266
Deserto de Mucuri 246
Dor (condição) 25, 86
Duelo 107

E

Enforcamento 90
Equipamento 52
  Espaços 52
  Peso 52
Escudo Humano (hab. de vilão) 256
Espora Afiada (hab. de vilão) 256
Estrangeiro, O 131
Experiência 49
Explosivos (equipamento) 54

F

Falhas críticas 84
Fase de Bando 102
Ficção 19
Físico (atributo) 28
Floresta do Cipó 236
Fogo 92
Fogo no Céu (habilidade) 39
Forçar a rolagem 71
Fuga (movimento) 85
Fuga Infeliz (hab. de vilão) 257
Fumaça na Água (habilidade) 39
Fúria dos Aflitos (habilidade) 36

G

Galope Certeiro (habilidade) 39
Gangue do Cogumelo (gangue) 241, 263
Gangues 258
Gatilho Furioso (habilidade) 36
Guerra de Ferro 135
Guerra do Carvão 133

H

Habilidades 34
  de Combate 34
  de Profissão 38
  de Vilão 255

I

Iniciativa 78
Iniciativa (condição) 26
Intelecto (atributo) 29
Ité 206
Itens gerais 60

J

Juiz 18, 113

K

Kaapuã 238
Katuan 248

L

Laçar (ação de combate)..82
Lei........265
Linha do tempo........131
Linhas e véus........127
Livramento (habilidade)..36
Lutar (ação de combate)..81

M

Maria da Fé........208
Marretada (habilidade)....36
Medicina (antecedente).....30
Mestre Arsenal
(hab. de vilão)........257
Mirar (ação de combate)..81
Missões de NPC (bando)104
Montaria (antecedente).....31
Montarias........50
Fidelidade........51
Potência........50
Resistência........50
Morte........87
Mover-se (movimento).......85
Movimento........85
Movimentos (condição).....26
Munição........53, 56

N

Não Vai Doer Nadinha
(habilidade)........39
Natural da Natureza
(habilidade)........40
Negócios (antecedente).....32
Nível de Canalhice....96, 254
Notoriedade (bando)........100
Novos Sagrados
(gangue)........264
NPCs........18, 96
Aleatórios........120
Especiais........97
Número-alvo........19

O

Olho Morto
(hab. de vilão)........257
Oriente, O........132

P

Parrudeza (habilidade).....36
Pavio Curto (gangue)......258
Pegar cobertura
(movimento)........85
Penalidade........19
Personagem do juiz....18, 96
Personagem jogável........18
Presenças (duelo)........111
Proteção (equipamento)....59
PJ........18
Punhos do Oriente
(habilidade)........36

Q

Quebra-ossos
(habilidade)........37
Queda........93

R

Ravina Vermelha........246
Recarregar
(ação de combate)........82
Recompensas........48
Redenção........42
Ambição........44
Fuga........44
Dívida........44
Recomeço........44
Remorso........44
Vingança........44
Regras........67
Render-se (movimento).....86
Rodadas........79
Roubo de Sina
(hab. de vilão)........257
Roubo (antecedente)........32

S

Sabiá Imperatriz
(habilidade)........40
Sabugos e Peçonhas
(habilidade)........40
Sacramento........168
Salve-se Quem Puder
(habilidade)........40
Santo Ozório........228
Selvageria, A........234
Serra da Saudade... 198, 244
Sertão de Fungos........240
Sorrisão, Chapéu na Mão
(habilidade)........40
Sorte dos Covardes
(habilidade)........37
Suor (antecedente)........32
Supremacia
(hab. de vilão)........257
Surpresa (movimento)......85

T

Teste
Contra........72
de Antecedente.......19, 69
de Resistência.........19, 73
de Sorte........74
Tradição (antecedente).....32
Trincheira do Carvão......250
Tupaciguara........136
Turnos........79

V

Valei-me (habilidade).........37
Velocidade (atributo).........29
Veneno........92
Vida (condição)........25, 87
Recuperando........88
Vila de Desemboque........202
Violência (antecedente)....32

Y

Yakecan........245

Z

Zói de Coruja
(habilidade)........40
Zói de Gavião
(habilidade)........37

NOME: ____________________

ATRIBUTOS

Condições Iniciais: 6 Círculos de Vida, 6 Círculos de Dor, 1 Ação de Combate, 1 Movimento, 4 Pontos de Antecedente, 4 Pontos de Atributo, Defesa 5.

físico — +1 (ícone de caveira) para cada ponto que colocar aqui.

velocidade — +1 Movimento para cada ponto que colocar aqui.

intelecto — +1 Antecedente para cada ponto que colocar aqui.

coragem — +1 Ação de Combate para cada ponto que colocar aqui.

ANTECEDENTES

Distribua 4 pontos +1 para cada ponto que o PJ tiver em Intelecto. É possível colocar mais de um ponto no mesmo Antecedente (máximo de 2 no nível 1).

círculos de dor

1- Atordoamento	–1 Ação de Combate no próx. turno.
2- Queda	Gaste 1 Movimento para levantar.
3- Distração	Não pode atacar o mesmo alvo no próx. ataque.
4- Sangramento	+1 (ícone) por turno até fim do combate.
5- Intimidação	Se afaste do atacante no próx. turno.
6- Desorientação	Testes de Violência –1 no próx. turno.

iniciativa | **defesa**

círculos de vida

habilidades

ITENS

	espaço

ARMAS

	espaço	dano

MONTARIA

Distribua 3 pontos entre os dois atributos abaixo.

nome ____________________

potência

1d6 + Potência + Montaria contra NA 6.

resistência

círculos de dor

círculos de vida

+1 para cada ponto neste atributo.

nível de fidelidade

0. Montaria estranha: sem bônus.
1. Atende quando chamada pelo nome.
2. Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.
3. Quando chamada, vai até você se estiver dentro de 500m de raio.
4. Sem penalidades para saltar obstáculos perigosos.
5. Ganha +1 ponto em um dos dois Atributos à sua escolha.

QUEM É VOCÊ NO OESTE SELVAGEM?

Vestir a pele de um pistoleiro não é tarefa fácil não, sô. O Velho Oeste é um trem encardido, violento e danado de custoso! Mas é também chein de emoção e aventura. Assalto a banco, tiroteio no trem, perseguição a cavalo, duelo ao raiá do dia... tudo isso acompanhado de um cafézin e um pão de queijo, num mundo inspirado em Minas Gerais!

Quem ocê vai ser? De uma caçadora de recompensas a um missionário espiritual, de um trambiqueiro de boteco a uma operária das ferrovias, de um membro da gangue Fivela-de-Cobra a um estudante chei de frescura que veio da capital, tem de tudo nessas bandas sem lei. Pode até ter um bigodão de respeito, se for esse o seu sonho, uai. Depois, é só botar o chapéu na cabeça e o trabuco na cintura, pegar seu rumo e sair pra viver um causo cheio de reviravoltas e redenção.

Arrisque o couro por um pedacin de terra e um pouco de sossego, ou morra tentando!

Criado por **Thiago "Calango" Elias**, SACRAMENTO RPG surgiu nas streams do canal Balela, que contaram com participações de nomes como **Cauê Moura**, **Matthew Magrath**, **Triz Pariz** e **Zero**. Agora, o universo ganha um livro de regras por **Calango** e **Ramon Mineiro**, para que você possa ter a experiência completa em sua própria mesa de RPG.

Este livro traz tudo o que você precisa para jogar: criação de personagens — conceito, atributos, antecedentes, habilidades, montaria e busca por redenção — e descrição do mundo, com cidades, lendas e foras da lei. Inclui até regras para que a SUA cabeça fique a prêmio!

jamboeditora.com.br

14